MESSIAH • PRO RALLY 2001 • EARTH 2150: LOST SOULS

3 PEŁNE WERSJE!

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

TOP SECRET

4 CD

nr 2/2003 LUTY Indeks 370487

cena 19,50zł w tym 7% VAT

Colin 3
NISKIE LOTY SZKOTA

Hegemonia
BITWA O KOSMOS

Combat Flight Simulator 3
BLISKI IDEAŁU

Mafia
RODZINNE PORACHUNKI

The Sims Online™

ŻYCIE ZASTĘPCZE ZA 10$ MIESIĘCZNIE



MISTRZOWIE KODU

Niezwykłe połączenie przygodówki z grą akcji. Fabuła osadzona w czasie II wojny światowej w słynnym obozie jenieckim Colditz!

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!

Wersja	**PC***
Wersja językowa	**polska, kinowa**
Cena	**99,90 zł**

* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży

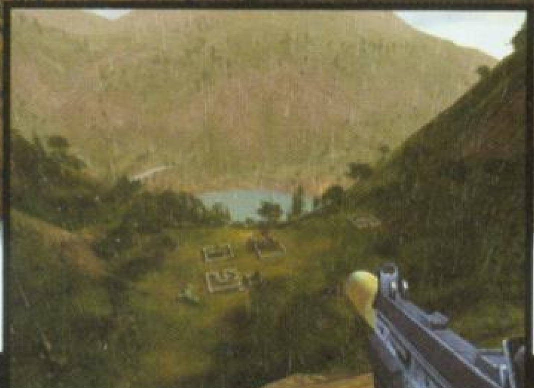





Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Druga część najlepszej taktycznej strzelanki.

I.G.I.-2™ COVERT STRIKE™

Wersja	**PC**
Planowana premiera	**Luty 2003**
Wersja językowa	**polska, pełna**
Cena	**99,90 zł**



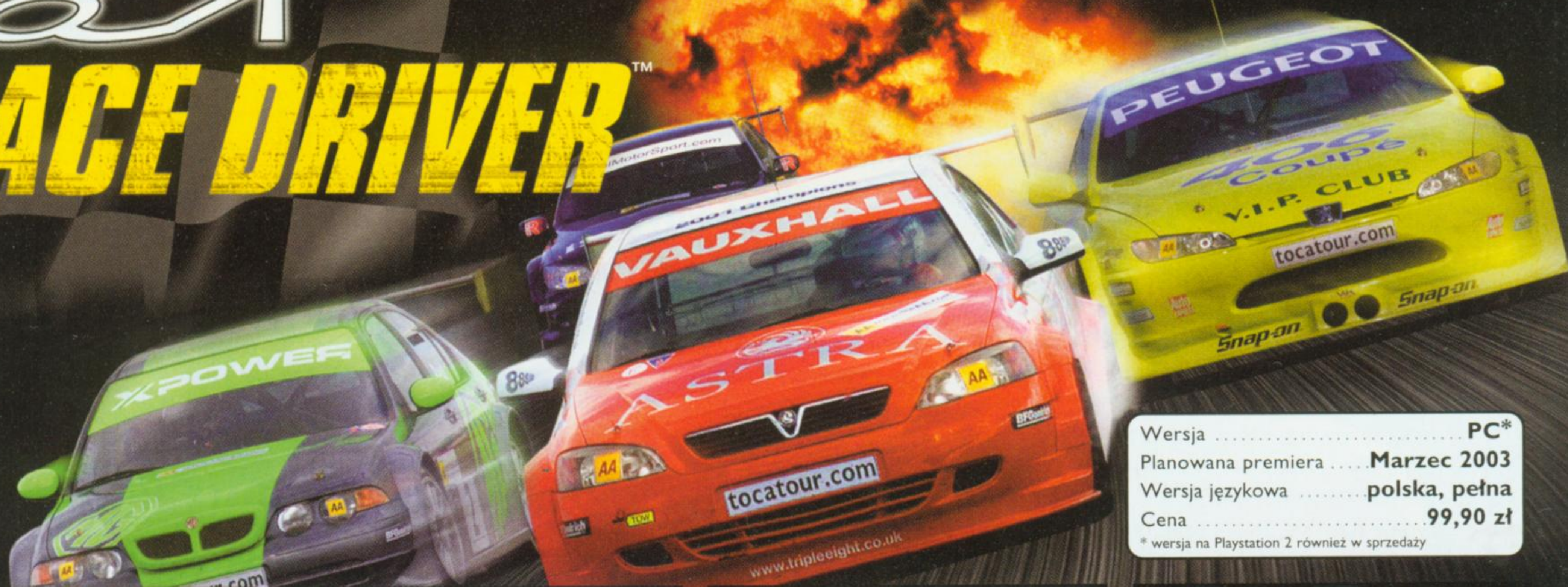



© 2002 the Codemasters Software Limited Company . Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „ Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „ TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do T oca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McR ae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Niesamowite, widowiskowe stłuczki oraz zachowanie pojazdów zgodne z rzeczywistością!
Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe na PC!



Wersja	**PC***
Planowana premiera	**Marzec 2003**
Wersja językowa	**polska, pełna**
Cena	**99,90 zł**

* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży






Najnowsza część kultowych rajdów samochodowych.
Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2003 roku.

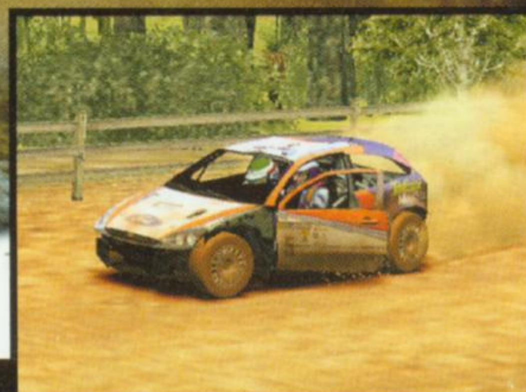
colin mcrae rally 3™

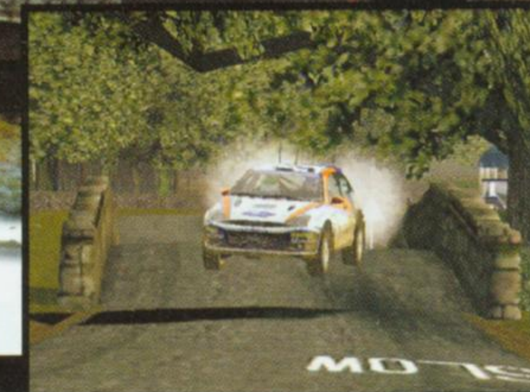


Wersja	**PC***
Planowana premiera	**Marzec 2003**
Wersja językowa	**polska, pełna**
Cena	**99,90 zł**

* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

READ.ME

Nowy rok jest porą zmian i porządków. W naszym wypadku nie wszystkie zmiany wyglądają tak, jak to sobie wymarzyliśmy. Wskrzeszając Top Secret jesienią ubiegłego roku, porwaliśmy się z motyką na słońce. Chcieliśmy stworzyć pismo o grach, które traktuje temat poważnie, ale nie bez poczucia humoru, pismo, które mówi językiem inteligentnym, ale bez zadęcia i sztywniactwa, wreszcie pismo, które jest przystanią dla wszystkich doświadczonych, rasowych graczy.

Wydaje nam się, że cel osiągnęliśmy, gdyż z maili, listów i postów z naszego internetowego forum wynika, że jesteście żądni fachowych informacji przekazywanych bogatą (i poprawną) polszczyzną, macie wyrobiony gust i bez cienia wątpliwości jesteście inteligentni. Okazało się jednak, że jest was zbyt mało, aby zapewnić Top Secretowi dalszy byt.

Klęska? Porażka? Nie, szara rzeczywistość. My jednak nadal wierzymy w swoje ideały i będziemy im hołdować, ale w innej formie.

Z nowym rokiem Top Secret przestaje być miesięcznikiem. Zmuszeni byliśmy na początek drastycznie zmniejszyć objętość. Wybraliśmy do druku najlepsze materiały, dodaliśmy trzy pełne wersje gier i cztery płyty CD. Dajcie znać, czy się podoba. Codziennie jesteśmy na **http://forum.top-secret.pl**.

Top Secret jest silniejszy niż dziejowe wichury, udowodnił to już niejeden raz. Do zobaczenia więc w następnym numerze!

STOPKA REDAKCYJNA

Redaktor naczelny:
Aleksy Uchański
Redaguje zespół:
Marek Bartosiewicz
Wiktor Cegła
Jakub Kowalski (red. meryt.)
Dariusz J. Michalski (red. meryt.)
Michał Nowakowski (red. meryt.)
Krzysztof Papliński
Marcin Perłowski (grafika)
Kamil Ruszkowski (webmaster)
Wojciech Setlak (z-ca red. nacz.)
Maciej Simiński
Marta Stanisławczyk (grafika)
Romuald Wawrzyniak (CD-ROM)
Jacek Wesołowski
Piotr Wojtania (CD-ROM)
Tadeusz Zieliński
Korekta:
Maria Lipszyc
Redaktor techniczny:
Marcin Góral
Projekt graficzny:
Piotr Grzybowski, Piotr Piecko, Jürgen Thies, Marta Stanisławczyk

Adres redakcji:
TOP SECRET
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
Http: www.top-secret.pl
E-mail:
tajne@top-secret.pl
Telefon:
(0 prefiks 22) 608 41 13
Faks:
(0 prefiks 22) 608 42 93
Prenumerata przez internet:
(cały świat) www.ruch.pol.pl
Egzemplarze archiwalne: tel. 608 40 02

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

Adres:
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181,
Ochota Office Park
Recepcja tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa:
Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny:
Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy:
Marcin Przasnyski
Dział Reklamy:
Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski
tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz
(Dyrektor) tel. 608 41 02,
Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji:
Agnieszka Kamola (Dyrektor)
tel. 608 40 66,
Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring:
Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76,
Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Prenumeraty:
Łukasz Szmigrodzki tel. 608 42 06
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski (Dyrektor) tel. 608 40 01
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk
(Dyrektor) tel. 608 41 44
Księgowość:
Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk:
WINKOWSKI Sp. z o.o., Piła
tel. (067) 212 76 16

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną

SKACZ
JAK ADAM MAŁYSZ



Nowa generacja polskiego bestsellera wszech czasów

ulepszona grafika
zwiększony realizm
27 prawdziwych skoczni
gra wieloosobowa

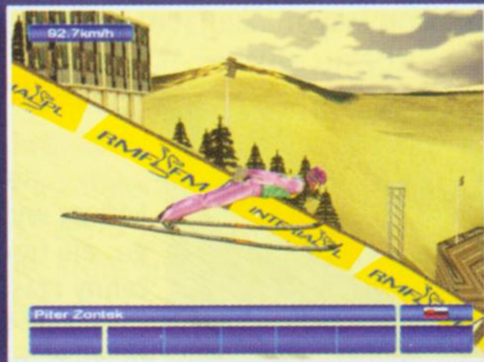
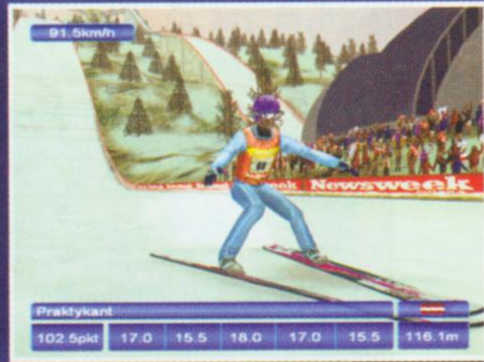
dodatkowo
Encyklopedia skoków narciarskich





DZIAŁ SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 0 801 120 003



Mistrzowska Kolekcja




kubek


podkładka pod mysz


czapka


szalik

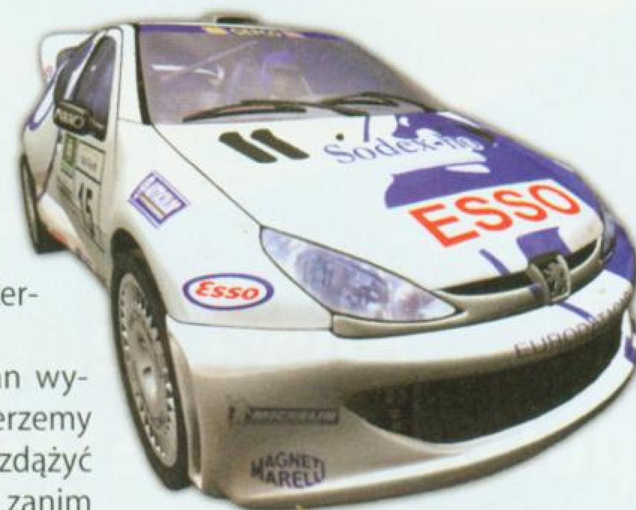


flaga

W Urzędach Pocztowych POCZTA POLSKA w hipermarketach TESCO oraz na www.malysz.interia.pl

KIEROWCA, JEGO AUTO I MORDERCZA TRASA

Pro Rally 2001



Niestraszne nam piaski Kenii, zasypane śniegiem francuskie Alpy i strome klify San Remo. Pęd naszego samochodu powstrzymują tylko ostre zakręty

Ścigamy się w jednym z trzech trybów: do wyboru jest wyścig na czas, gra zręcznościowa oraz mistrzostwa. Przed startem w prawdziwym rajdzie kończymy szkołę jazdy składającą się z sześciu ćwiczeń na placu i czterech krótkich odcinków specjalnych. Warto zaliczyć je z najwyższymi notami, bo zdobyte tu doświadczenie przydaje nam się potem na trasie.

Przed rozpoczęciem jazdy uważnie dobieramy opony pod kątem nawierzchni oraz spodziewanej pogody. Zła decyzja praktycznie uniemożliwia osiągnięcie dobrego rezultatu. Ustalamy, czy wolimy skrzynię ręczną czy automatyczną, a w niektórych wypadkach wybieramy również samochód należący do jednej z trzech klas: kit car, WRC albo legendary.

Nasz wóz wytrzymuje więcej niż prawdziwe auta, ale i tak trzeba się o niego troszczyć

W sprawnym pokonywaniu trasy pomaga nam pilot. Liczba, którą podaje, to kategoria ostrości zakrętu: jedynka to delikatny łuk, na którym tylko na moment zdejmujemy nogę z gazu, na dwójce musimy zwolnić, na trójce używamy hamulca, czwórkę pokonujemy już na ręcznym, zaś na piątce prawie się zatrzymujemy. Długie zakręty pokonujemy tak, jakby miały kategorię o jeden stopień niższą, ale jeśli pilot krzyczy: ostrożnie!, bierzemy to sobie do serca. Nie chcemy przecież wylądować na drzewie.

Czasami pilot udziela informacji z wyprzedzeniem, podając przy tym, w jakiej odległości znajduje się zakręt. Tak dzieje się najczęściej na długich prostych, na których rozwijamy dużą prędkość lub na wyjątkowo niebezpiecznych fragmentach trasy. W obu tych wypadkach zawczasu przygotowujemy się do pokonania zakrętu.

Po rozpoczęciu rajdu widzimy kilka wskaźników. W prawym górnym rogu ekranu widnieje czas liczony od startu oraz klasyfikacja w kolejnych punktach pomiarowych. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się mapa przedstawiająca nasze najbliższe otoczenie. Dzięki niej przygotowujemy się do trudniejszych fragmentów trasy.

Wskaźnik w prawym dolnym rogu ekranu podaje bieżącą prędkość i obroty silnika. Gdy źle traktujemy samochód, na ekranie ukazują się ikony sygnalizujące uszkodzenia. Zielony kolor to pół biedy, czerwony oznacza kłopoty.

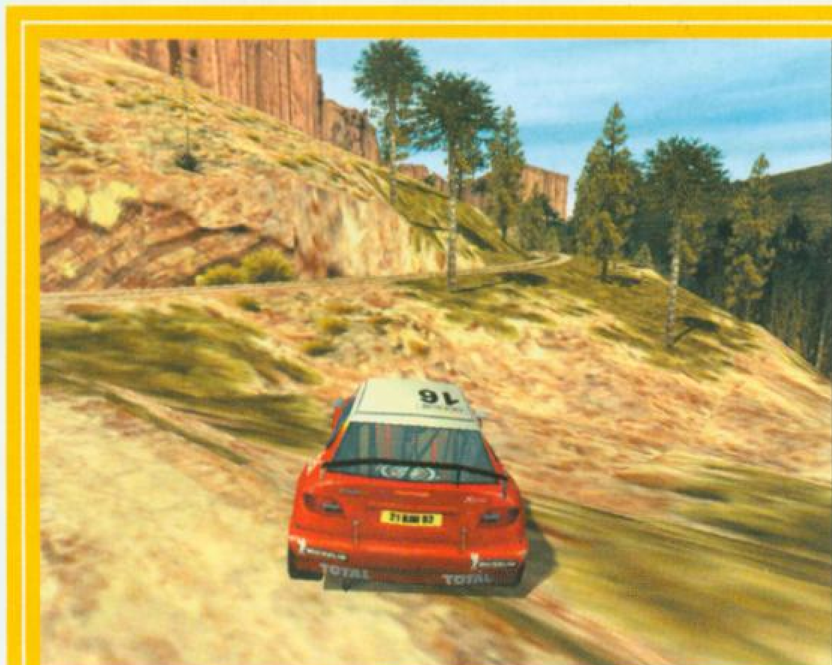
W pozostałych trybach ekran wygląda nieco inaczej. Gdy bierzemy udział w szkoleniu, musimy zdążyć z przejechaniem całej trasy, zanim licznik czasu dobija do zera. Podobnie przebiega gra zręcznościowa, ale tu zyskujemy dodatkowe sekundy, wyprzedzając inne samochody. Na szczęście nasi konkurenci to duchy i nie zderzamy się z nimi.

Każde mistrzostwa składają się z kilku rajdów, które z kolei składają się z odcinków specjalnych. Po każdym odcinku mamy ograniczoną ilość czasu na dokonanie napraw i zmianę opon. Jeśli jeździmy nie dość ostrożnie i uszkodzenia są duże, do następnego przejazdu ruszamy z uszkodzonym wozem.

Zwycięzcą rajdu zostaje kierowca, który uzyskał najkrótszy łączny czas przejazdu. Za zajęcie miejsc od szóstego do pierwszego dostajemy od jednego do dziesięciu punktów, a całą rywalizację wygrywa ten, kto do końca sezonu zbiera największą liczbę punktów.

Jeśli mamy dość ścigania się z komputerem, zapraszamy do zabawy innych graczy. Mamy do dyspozycji kilka trybów rozgrywki: podzielony ekran, grę w sieci lokalnej, a także połączenie przez złącze szeregowe oraz przez modem. W pierwszym z wymienionych trybów obaj gracze korzystają z tego samego komputera, co oznacza tłok przy klawiaturze i możliwość zagrywek niesportowych w stylu łokieć pod pachę. Gra może też działać wolniej, ponieważ wszystkie obliczenia związane z grafiką wykonywane są niezależnie dla każdego zawodnika.

W pozostałych trybach zabawy wieloosobowej zawsze występuje jeden gracz tworzący rozgrywkę oraz jeden lub więcej graczy przyłączających się do niej. Tworząc nową rozgrywkę, ustalamy, które odcinki specjalne wejdą w skład rajdu, a także to, czy do klasyfikacji najlepszych kierowców ma się liczyć czas przejazdu czy też pozycje zajęte na kolejnych odcinkach. Jeśli chcemy pobawić się bez stresów związanych z wypadnięciem z trasy, ustawiamy w odpowiednim menu opcję Uszkodzenia na Nie. Dzięki temu samochody się nie psują. Ponadto stworzona przez nas sesja może być otwarta lub zamknięta – tylko do otwartej mogą przyłączać się nowi gracze.



Wypadnięcie z drogi nie kończy wyścigu, ale tracimy cenny czas. Uważamy na uszkodzenia samochodu, ale nie są one tak poważne, jak podczas prawdziwych rajdów

STEROWANIE

←	– skręt w lewo
→	– skręt w prawo
↑	– przyspieszenie
↓	– hamowanie
Spacja	– hamulec ręczny
F1 do F4	– zmiana ustawienia kamery
R	– powrót na trasę kosztem 10 sekund

WYMAGANIA

Windows 98/Me, PII 266 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX z 4 MB RAM, 400 MB wolnego miejsca na dysku twardym

INSTALACJA

Uwaga: Pro Rally 2001 nie działa w Windows XP. Zalecany system operacyjny to Windows 98.

1. Wkładamy płytę z grą do czytnika. Jeśli automatyczne odtwarzanie jest wyłączone, uruchamiamy program **setup.exe** z katalogu głównego płyty.
2. Wybieramy opcję **Zainstaluj**.
3. Podajemy nazwę folderu głównego gry. Instalator kopiuje wszystkie niezbędne do zabawy pliki na nasz dysk twardy.
4. Podajemy nazwę grupy Menedżera programów.

Grę uruchamiamy, wybierając opcję **Uruchom Grę** z menu, które pojawia się po włożeniu płyty, albo klikając na utworzoną przez instalator ikonę.



ZWIASTUN ZAGŁADY NOSI PIELUCHY!

Messiah

Powiadają, że prawdziwą władzę posiada ten, kto rządzi duszami ludu. A nasz bohater sprawuje rząd dusz w bardzo dosłownym znaczeniu

Aniołek Bob ma dziś do wykonania ważne zadanie: Bóg zesłał go na Ziemię, by uwolnił ludzi od rządów tyrana. Niestety na życie niebiańskiego posłańca czyhają zastępy uzbrojonych po zęby żołnierzy, a Bob nie należy do mięśniaków. Jednak dla kogoś, kto tak jak on potrafi opętywać ludzkie ciała, zadanie nie wydaje się aż tak beznadziejne.

> Niektóre drzwi otwierają się, gdy wszyscy bandyci w okolicy nie żyją

Postacie opętane przez Boba poruszają się w dwóch trybach: zwykłym i bojowym. Uwaga! Gdy jesteśmy w tym drugim trybie, otaczające nas osoby stają się bardzo nerwowe i mogą na przykład zacząć strzelać bez ostrzeżenia. Dlatego nie powinniśmy odbezpieczać broni bez potrzeby.

W danej chwili możemy nieść tylko jedną giwerę. Odkładamy ją klawiszem akcji. Aby zaoszczędzić amunicję, korzystamy z trybu snajperskiego, w którym możemy oddawać strzały w głowę, znacznie groźniejsze dla trafionego. Jeśli nie mamy czym walczyć albo chcemy zachować ciszę, zakradamy się w trybie walki za plecy wroga i dusimy go. Przede wszystkim jednak nie siejemy zniszczenia bez potrzeby, ponieważ żywa osoba przydaje się bardziej niż martwa.

Czasami postać należąca do danej klasy jest nam potrzebna do otwarcia drzwi lub obrony przed członkami przeciwnych frakcji.

Jeśli w danym miejscu stoi pięciu policjantów, prawie na pewno za rogiem czai się paru bandytów gotowych skoczyć im do gardeł. W ostateczności żywy człowiek służy nam jako ruchoma apteczka.

Walcząc, nie pozwalamy, by wróg do nas podszedł. Jeden silniejszy kopniak wystarcza, by powalić nas na ziemię i unieruchomić na dłuższą chwilę. W ten sposób tracimy nosiciela, nie stawiając żadnego oporu, a zdobywanie nowego ciała jest bardzo trudne, gdy wokół wszyscy do nas strzelają.

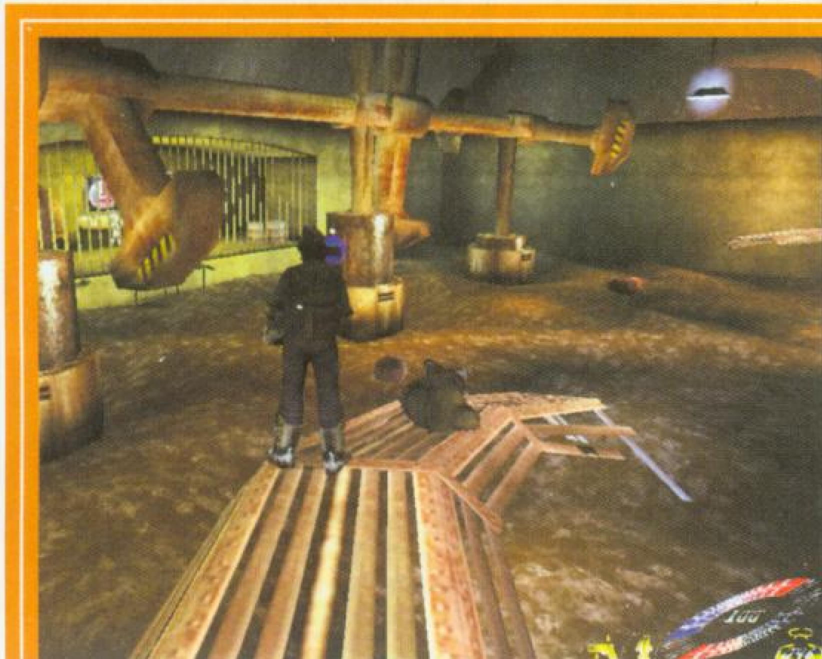
W swojej zwykłej postaci Bob jest podatny na obrażenia i nie może używać broni, więc jak najszybciej znajdujemy nosiciela. Aby opętać czyjeś ciało, podchodzimy do upatrzonej ofiary i wskakujemy w nią. Staramy się wykonywać ten manewr od tyłu, gdyż inaczej moglibyśmy stracić życie, nim dobieglibyśmy do ofiary.

Jeśli w chwili opętywania nasz wskaźnik zdrowia jest niższy od maksymalnego, zostaje on uzupełniony kosztem energii życiowej nosiciela. Przebywając w czyimś ciele, dysponujemy wszystkimi uprawnieniami danej osoby i nie musimy obawiać się ataku ze strony jej sprzymierzeńców. Nie znaczy to, że nie wzbudzamy podejrzeń, zachowując się w niecodzienny sposób. Naukowiec paradujący z wyrzutnią rakiet zostaje natychmiast zatrzymany przez policjantów. Jeśli zaś uzbrojeni przeciwnicy przyłapują nas na opętywaniu, atakują naszego nosiciela.

Bob jako aniołek potrafi machać skrzydłami. Nie wystarcza to do swobodnego latania, ale pozwala utrzymać się w powietrzu lub nieco wyżej podskoczyć.

Każda postać ma inne cechy: mechanicy potrafią naprawiać zepsute urządzenia, technicy noszą skafandry chroniące przed promieniowaniem, a żołnierze są odporniejsi na ciosy. Często musimy sami domyślić się, które specjalne umiejętności będą nam potrzebne.

Warto przewidywać, które wcielenie przyda nam się w przyszłości. Jeśli razem z grupą mętów atakujemy policjantów, to na pewno będziemy musieli przedrzeć się na ich tyły, by włączyć lub zniszczyć jakieś urządzenie. W takiej sytuacji powinniśmy wcielić się w policjanta, który zostanie przepuszczony, a nie w męta, który zginie na miejscu. ■



Kontrolujemy umysły dowolnych postaci, które stają na naszej drodze. Dzięki temu zyskujemy ich zdolności i przekradamy się obok ich nieświadomych kamratów

STEROWANIE

← →	– obrót, przesuwanie się po krawędzi
↑	– ruch do przodu, podciąganie się
↓	– ruch do tyłu
D	– kucanie
Ctrl	– skok, latanie (tylko w postaci Boba)
Z X	– ruch na boki
Enter	– akcja
Spacja	– odbezpieczenie broni, strzał
C	– użycie broni dodatkowej
+ -	– regulacja w trybie snajperskim
A	– swobodny tryb pracy kamery
Backspace	– opuszczenie ciała

WYMAGANIA

Win 98/Me/XP/2000, PII 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 4 MB RAM, 660 MB wolnego miejsca na twardym dysku

INSTALACJA

Uwaga: Zalecanym systemem operacyjnym do Messiaha jest Windows 98. Pod Windows XP gra uruchamia się, ale w pewnych sytuacjach może działać niestabilnie.

1. Wkładamy płytę z grą do czytnika. Jeśli opcja automatycznego odtwarzania CD jest wyłączona, uruchamiamy program **messiah.exe** z głównego folderu płyty.
2. Podajemy nazwę głównego folderu gry.

Instalator automatycznie stwarza w Menedżerze programów grupę Messiah. Uruchamiamy grę, wybierając z grupy pozycję Messiah tryb Glide, jeśli dysponujemy kartą graficzną z rodziny Voodoo, albo tryb Messiah tryb D3D dla pozostałych kart. Ustawienia grafiki i dźwięku zmieniamy, wybierając Opcje z menu głównego gry. Dodatkowe funkcje kart graficznych powodują nieprawidłowe działanie programu w niektórych pomieszczeniach. W razie wystąpienia takich kłopotów wyłączamy opcję buforowania plików. W ostateczności korzystamy z trybu awaryjnego, w którym większość funkcji jest zablokowana.

SPISANI NA STRATY WALCZĄ O PRZEŻYCIE

Earth 2150 Lost Souls



Rok 2150. Za chwilę Ziemia przestanie istnieć. Promów wywożących uchodźców jest niewiele, a emancypacja przekreśliła zasadę panie przodem. Do boju!

Nadciąga totalny kataklizm. W trakcie wojny między dwoma supermocarstwami: Eurasian Dynasty i United Civilized States na jednym z biegunów doszło do serii wybuchów atomowych, które wytrąciły Ziemię z jej dotychczasowej orbity. Szansę na przeżycie mają tylko ludzie, którzy uciekną na Marsa. Los tych, którzy zostaną – Straconych Dusz – wydaje się przesądzony.

United Civilized States, Eurasian Dynasty i Lunar Corporation znów walczą na całego

Lost Souls to strategia czasu rzeczywistego zrealizowana w całości w grafice trójwymiarowej. Najważniejszą zatem kwestią jest dostosowanie widoku do wydarzeń na ekranie. Kamerę obracamy, ruszając myszą z wciśniętym prawym przyciskiem. Jeśli chcemy zmienić zbliżenie, wciskamy oba przyciski myszy. Zbliżając kursor do krawędzi ekranu, przemieszczamy widok, a klikając prawym przyciskiem na dowolny punkt minimapy, powodujemy natychmiastowe przeniesienie kamery do tego punktu. Kliknięciem lewym przyciskiem zaznaczamy jednostki i wydajemy im rozkazy. Klikając prawym przyciskiem gdziekolwiek na planszy, usuwamy zaznaczenie.

Gdy zaznaczamy pojazdy konstrukcyjne lub budynki produkcyjne, po prawej stronie pokazuje się panel, z którego wybieramy obiekty, które planujemy stworzyć. Uwaga: Lunar Corporation nie korzysta z pojazdów konstrukcyjnych, budynki należące do korporacji przenoszone są z orbity. Aby zarządzić ich budowę, wybieramy zakładkę Buduj z panelu głównego.

Wszystkie budynki muszą stać w zasięgu czynnej elektrowni. Wyjątek stanowi ponownie Lunar Corporation, której elektrownie słoneczne obejmują całą planszę, ale wymagają stawiania akumulatorów do magazynowania energii, która zostanie wykorzystana w nocy oraz w wypadku dużego zachmurzenia. Surowce potrzebne do produkcji zdobywamy, znajdując ich złoża, na których stawiamy kopalnie. Wydobyty półprodukt jest transportowany pojazdami do rafinerii i przetwarzany. Kopalnie Lunar Corporation są jednocześnie rafineriami. Za to jednostki transportowe United Civilized States zajmują się również wydobyciem.

Nasze pojazdy dysponują ograniczonym zapasem amunicji i bez pomocy z zaplecza szybko stają się bezużyteczne. Unikamy takiej sytuacji, budując centra zaopatrzeniowe i pojazdy dostawcze, które na bieżąco uzupełniają zapasy.

Aby skuteczniej eliminować wroga, wznosimy ośrodki naukowe, w których opracowujemy nowe rodzaje podwozia i uzbrojenia. Z tych podzespołów konstruujemy nowe jednostki, których siła ognia, wytrzymałość i manewrowość dostosowane są do naszych potrzeb i środków.

Bezpieczeństwo baz przyfrontowych poprawiamy za pomocą zapór oraz wieżyczek, na których zakładamy wybrany przez nas oręż. Nie tylko wieżyczki uczestniczą w obronie. Inne budynki również są przystosowane do montowania na nich uzbrojenia, choć nie należy ono do ich standardowego wyposażenia i decyzję o jego zakupie podejmujemy samodzielnie.

Dodatkową ochronę stanowią rowy, których przekraczanie znacznie spowalnia ruch wroga. Przed rozpoczęciem kopania rowu powinniśmy odsunąć pobliskie jednostki – potem mogą mieć kłopot z wydostaniem się z zagłębienia. W wypadku gdy sami napotykamy przeszkodę terenową w postaci rzeki lub góry, budujemy mosty lub tunele. Aby rozpocząć kopanie tunelu, budujemy najpierw windę i przenosimy pod ziemię pojazd konstrukcyjny. ■



Zima po raz kolejny zaskoczyła drogowców. Nas jednak interesuje, by nie dać się zaskoczyć wrogowi. Dlatego odrabiamy lekcje

STEROWANIE

← → ↑ ↓	– przesuwanie kamery
Home End	– obracanie kamery
pgup pgdn	– zmiana zbliżenia
F	– tryb śledzenia
Enter*	– obrócenie budynku o 90 stopni
+ –*	– zmiana upływu czasu
alt M	– minimapa
alt P	– panel główny
alt V	– kamery pomocnicze
tab	– przełączanie między powierzchnią a podziemiami
F1	– ekran badań naukowych
F2	– ekran projektowania jednostek
F9	– zasięg elektrowni
Q	– przełączanie między bazą główną a miejscem akcji
Y	– żądanie amunicji do wybranego pojazdu
R X	– nagrywanie i odtwarzanie rozkazów

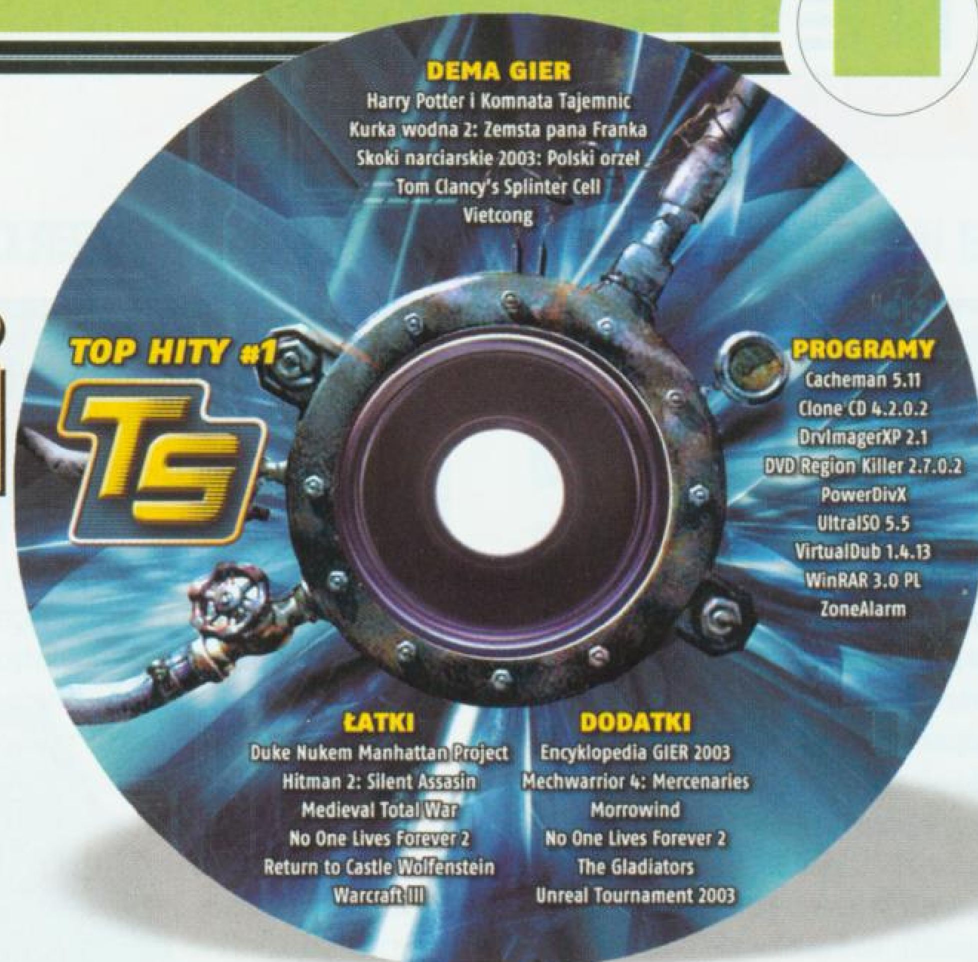
* na klawiaturze numerycznej

WYMAGANIA

Windows 95/98/Me/NT/2000, PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX z 4 MB RAM, 350 MB wolnego miejsca na dysku twardym

INSTALACJA

1. Wkładamy płytę z grą do czytnika. Jeśli automatyczne wykrywanie CD jest wyłączone, uruchamiamy **autorun.exe** z głównego folderu płyty.
2. Wybieramy opcję Instalacja.
3. Podajemy nazwę folderu głównego gry.
4. Podajemy nazwę grupy Menedżera programów.
5. Wybieramy jeden z trzech typów instalacji różniących się ilością miejsca na dysku. Im więcej danych na dysku, tym szybciej działa gra.
6. Program instalacyjny kopiuje potrzebne pliki, po czym prosi nas o podanie nazwiska.



TAJEMNICE CZWARTEJ PŁYTY

Dema, łatki i dodatki

Gorące demo Splinter Cella, najciekawsze dodatki do gier, łatki do przebojów i programy, które każdemu się przydadzą – to wszystko na naszej czwartej płytce!

Tom Clancy's Splinter Cell



STEROWANIE

← → ↑ ↓	poruszanie się
ruch myszą	rozglądanie się
	strzelanie
	drugi tryb broni
środkowy przycisk myszy	używanie
kółko myszy	przyspieszanie/ zwalnianie, zoom w trybie snajperskim i Sticky Cam
2	noktowizor
3	termowizor
Q	przyleganie do ściany
R	przeładowanie
C	przykucnięcie
X	przywrócenie pierwotnego ustawienia kamery
Z	tryb strzelania
Spacja	wykonywanie akcji
ctrl (przytrzymany)	ekwipunek
shift	skok
esc	komputer
F5	szybki zapis
F8	szybkie wczytanie

WYMAGANIA

Windows 98/Me/XP/2000, PIII 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB RAM, 140 MB wolnego miejsca na dysku twardym

Harry Potter i Komnata Tajemnic

STEROWANIE

← → ↑ ↓ lub W S A D	poruszanie się
↑ lub W	podejście do przedmiotu/osoby powoduje rozmowę/akcję
ruch myszą	rozglądanie się
ctrl lub	skok
	przytrzymanie i puszczenie powoduje użycie czaru
Spacja	wypicie eliksiru
esc	pauza, przejście do menu

WYMAGANIA

Windows 95/98/Me/XP/2000, PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB RAM, 50 MB wolnego miejsca na dysku twardym

Kurka wodna 2 Zemsta pana Franka

(dodatkowo: drugie demo świąteczne)

STEROWANIE

mysz w lewo/ w prawo	ekran w lewo/ w prawo
mysz w górę/w dół	ekan w górę/ w dół
	strzał
	przeładowanie
P	pauza
esc	wejście do menu
1	pistolet
2	strzelba
3	pistolet maszynowy
↵	wybór broni

WYMAGANIA

Windows 95/98/Me/XP/2000,PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB RAM, 90 MB miejsca na dysku (60 MB – wersja świąteczna)

Vietcong

STEROWANIE

W S A D	poruszanie się
Q	wysunięcie głowy w lewo
E	wysunięcie głowy w prawo
R	przeładowanie aktualnej broni
Spacja	skakanie
ctrl	położenie się
Enter	użycie przedmiotu
	zmiana broni
esc	wyjście do menu

WYMAGANIA

Windows 98/XP/2000, PII 400 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 16 MB RAM, 80 MB wolnego miejsca na dysku twardym

PROGRAMY

Cacheman 5.11 – zarządzamy cache
Clone CD 4.2.0.2 – kopiujemy CD
DrvImagerXP 2.1 – backup systemu
DVD Region Killer 2.7.0.2 – oglądamy filmy DVD z dowolnej strefy
Power DivX – odtwarzacz DivX
Ultra ISO 5.5 – edycja obrazu płyty
Virtual Dub 1.4.13 – edycja plików AVI
WinRAR 3.0 PL – archiwizator
ZoneAlarm – darmowy firewall

Skoki narciarskie 2003: Polski orzeł



STEROWANIE

Przy najeździe na próg
– wybicie się z progu

Podczas lotu
Mysz do tyłu – przyjęcie pozycji V po wybiciu z progu
Mysz w lewo/ w prawo – przechylanie skoczka w lewo/w prawo (pomaga przezwyciężyć wiatr)

Przy lądowaniu
Mysz do przodu – zbliżający się do ziemi skoczek ściąga narty z pozycji V, tym samym przygotowując się do lądowania
– lądowanie na obie nogi; jest niżej punktowane przez sędziów
i po chwili – lądowanie telemarkiem – trudne, ale wyżej punktowane

WYMAGANIA

Windows 98/XP/2000, PII 333 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB RAM, 110 MB wolnego miejsca na dysku twardym

GWARDIA CESARSKA NA FRONCIE • POWRÓT PRZYGODÓWEK

SMS-em

TS 12/02–1/03 v. 1.01

Zachęcamy do sięgnięcia po ołówek, by otrzymać bezbłędny egzemplarz poprzedniego numeru.

Pierwszy błąd, zgodnie z tradycją, pojawił się w spisie treści na stronie piątej. Ulegliśmy amerykańskiej propagandzie i zamiast FIFA Football 2003 (tytuł europejski) napisaliśmy FIFA Soccer 2003 (tytuł amerykański). Konsekwentnie powtórzyliśmy ten błąd na stronie 60.

Na stronie 12 przez przypadek sprawiliśmy prezent wszystkim posiadaczom słabszych komputerów, podając wyjątkowo niskie wymagania Dooma III. Osoby (nie)odpowiedzialne za tę wpadkę próbowały napisać grę, która odpowiadałaby specyfikacji prawdziwego Dooma III i wpisanym przez nie wymaganiom sprzętowym, ale poddały się po dwóch dniach bezowocnych prób. Za każdym razem wychodził im Tetris. W końcu przyznały, że ramkę z informacjami do Dooma III skopiowały ze strony 14 i zapomniały poprawić, że grę robi id Software, jej wymagania nie są znane, ale rekomendowany jest akcelerator GeForce3 i P4 2 GHz.

Chcemy także zdementować pogłoskę, jakoby Kate Walker z Syberii (strona 57) była dwojga imion. Elektryczny co prawda nazwał ją Cate, ale za to nie zapomniał o literze n w słowie prawniczka.

W komiksie Tyldy pojawił się w akcji dodatkowy członek, w dodatku dyslektyk. Prosiłoby się o gumę (myszkę), ale w tej trudnej sytuacji proponujemy dopisać wysokie C.

Ostatnią zauważoną wpadką było zdanie z podpisu w werdykcie Sumy wszystkich strachów: Chyba nie znają o latarek, sugerujące, że w redakcji chyba nie znają o polszczyzny. Twór ten wygląda dziwnie, ale w jego powstanie zaangażowanych było wielu ludzi, którzy stworzyli kilka wersji tego zdania. Niestety w numerze nie znalazła się najlepsza propozycja, ale Suma wszystkich koncepcji.

Mamy nadzieję, że w nowym roku zespół straszy, a więc dojrzalszy, uniknie literówek i niniejsza rubryka zaniknie (w odróżnieniu od pisma). Czego i Państwu życzę. (SH)

Praetorians



Kości zostały rzucone. W najnowszej grze strategicznej Pyro Studios przenosimy się w czasy Cezara, by wziąć udział w bitwach toczonych głównie przez niego, ale też pozostałych dwóch członków pierwszego triumwiratu – Marka Krassusa i Pompejusza Wielkiego. Gra z założenia nie odtwarza wiernie kolejnych starć. Autorzy twierdzą, że bitwy dostarczyły jedynie inspiracji do stworzenia scenariuszy kampanii liczącej ponad 20 misji. Dzięki temu starcia są bardziej urozmaicone: oblegamy zamki, napadamy na konwoje i wykorzystujemy lokalne waśnie, by opanować teren.

W Galii, Brytanii, Hiszpanii, Italii oraz w Azji Mniejszej, czyli na Bliskim Wschodzie, będziemy zwalczać Egipcjan, a także barbarzyńców stanowiących mieszankę wojsk galijskich i germańskich. Armie różnią się wyglądem i siłą, ale sporo jednostek ma podobne cechy. W grze występuje zarówno dyplomacja, jak i gospodarka, jednak te dziedziny są bardzo uproszczone.

Sporo oddziałów ma specjalne umiejętności. W akcji zobaczymy legionistów w formacji żółwia, zarzucających sieci gladiatorów, balearskich procarzy, egipskie rydwany i doborową jazdę germańską. Użyjemy też machin oblężniczych: wież, taranów, katapult i balist.

Będziemy dowodzili armiami liczącymi zaledwie kilkuset żołnierzy. Oficer stojący na czele oddziału ma ograniczoną liczbę punktów dowodzenia.

Rosnący poziom trudności, dobra grafika i zróżnicowane misje czynią z tej gry bardzo obiecującą pozycję. Mamy nadzieję, że pełna wersja okaże się równie dobra jak testowana przez nas beta. (dm)



Podczas oblężenia nie ostrzeliwujemy z katapult murów, a tylko stojące na nich oddziały. To bardzo utrudnia zdobywanie umocnień

i
wydaje: Eidos
kiedy: luty 2003
http: www.praetorians.com
wymagania: PII 400 MHz, akcelerator 16 MB, 128 MB RAM
prognoza:



Runaway: A Road Adventure

Gatunek przygodówek podobno umarł już dawno. Nie usłyszeli chyba jednak o tym autorzy z Pendulo Studios, których gra od pewnego już czasu dostępna jest na rynkach hiszpańskim i niemieckim. Po długich walkach z wydawcami Runaway ukaże się również w pozostałych krajach Europy Zachodniej oraz w Polsce.

Runaway przypomina doskonałego Broken Sworda, zarówno pod względem grafiki, jak i samej konstrukcji gry. Przygoda podzielona jest na kilkuekranowe epizody, w których mamy do dyspozycji tylko kilka przedmiotów. Co ciekawe, gra wcale nie okazuje się przez to łatwiejsza. Poziom abstrakcji zagadek jest przeciętny, ale z pewnością nie jest to gra przeznaczona dla przygodówkowych neofitów. Na szczęście gdy popełniamy błędy, główny bohater podpowiada nam, czym powinien się zająć w obecnej chwili.

Twórcy gry przyłożyli się również do grafiki. Niektóre ujęcia sugerują wykorzystanie prostych procedur cel-shadingu, dzięki czemu rysunkowe postacie wyglądają na trójwymiarowe i nie gryzą się z otoczeniem.

Pomimo że gra powstała niemal rok temu, nadal wygląda świetnie. Mam nadzieję, że polski wydawca szybko skieruje ją do sklepów, bo Runaway zapowiada triumfalny powrót prawdziwych przygodówek bez elementów zręcznościowych. Oby nastąpił on jak najszybciej. (jk)

i
wydaje: Dynamic Multimedia
kiedy: połowa 2003
http: www.pendulostudios.com
wymagania: P 200 MMX, akcelerator 4 MB, 64 MB RAM
prognoza:





Styl grafiki od razu przywodzi na myśl Broken Sworda

Grand Theft Auto: Vice City

Vice City nie kontynuuje wątków z poprzedniej części gry. Wcielimy się bowiem w postać Tommy'ego Vercettiego, innego bohatera niż znany z Grand Theft Auto III bezimienny dresiarz. Autorzy wysłuchali niezadowolonych z miałkiej fabuły graczy i stworzyli ciekawą historię.



Vice City to złote lata osiemdziesiąte, wielkie, kanciaste samochody, hawajskie koszule i plastikowe adidasy. Oraz odpowiednia muzyka, do której Rockstar Games przyłożyło dużo większą wagę niż w wypadku poprzedniej części. Miłośnicy popu poczują się jak w niebie, słysząc Afrikę zespołu Toto czy słynną Billie Jean Michaela Jacksona. Zadbano jednak również o innych maniaków muzyki lat 80. – w wielu stacjach radiowych usłyszymy stare utwory Iron Maiden i Ozzy'ego Osbourne'a, a nawet kultowego Run D. M. C.

Sama rozgrywka będzie przypominać dobrze już znane klimaty. Engine gry zostanie lekko podrasowany, nareszcie pojeździmy też na rozmaitych motorach, motorynkach czy skuterach. Zasiądziemy nawet za sterami helikopterów, w tym potężnej wojskowej maszyny. Oczywiście wybór broni do walki zarówno na odległość, jak i wręcz zostanie zwiększony, a w miarę zarabiania coraz większych pieniędzy Tommy będzie kupował kolejne parcele w mieście, otwierając w ten sposób drogę do ciekawych, nierzadko szalonych misji. Vice City będzie wielkim przebojem! (jk)

i

wydaje: Rockstar Games
kiedy: III kwartał 2003
http: www.vicecity.com
wymagania: PIII 600 MHz, akcelerator 32 MB, 128 MB RAM
prognoza:





Piła łańcuchowa to jedna z wielu nowych broni do walki wręcz

Darmowe granie

Icy Tower

Skacząc z platformy na platformę Harold – bohater gry – wspina się na Lodową Wieżę. Pomagamy mu dostać się jak najwyżej, robiąc to jak najefektowniej. Wykonujemy więc karkołomne ewolucje, od których Tony Hawk dostałby choroby morskiej. Gra wciąga, ale uwaga na klawiaturę! Po sto siedemnastej próbie pokonania najlepszego wyniku może odmówić posłuszeństwa. Na przykład wskutek trafienia z bańki. (wm)

i

http: www.freelunchdesign.com/icytower.shtml

Porrasturvat

Porrasturvat, czyli w dół! I to z wielkim hukiem. Dajemy upust naszym sadystycznym instynktom. Celem gry jest... zepchnięcie ze schodów człowieka. I to w taki sposób, by jak najbardziej się przy tym potłukł. Ustawiamy kąt, miejsce i siłę pchnięcia. Resztę robi za nas bezlitosna grawitacja. Dzięki prostocie i niezwykłemu pomysłowi gra, zwana w Polsce Schodospadem przynosi wiele radości i – to straszne – okrutnej satysfakcji. (wm)

i

http: www.taat.fi/taat/porrasturvat

Freelancer

Niewiele było w historii elektronicznej rozrywki gier, które pozwalały zasiąść za sterami statku kosmicznego i robić, co nam się żywnie podoba. A przecież kariera kosmicznego pirata, kupca, odkrywcy czy najemnika to doskonały temat! Freelancer ma szansę zapełnić tę lukę.

Nie będziemy w żaden sposób ograniczeni. W dowolnej chwili zrezygnujemy ze śledzenia przygotowanej przez twórców historii i zajmiemy się wykonywaniem wybranego przez nas zajęcia. Większość misji pobocznych generowana będzie losowo, dzięki czemu nigdy nie znudzimy się ich realizowaniem.

We Freelancerze twórcy umieszczą rozwinięty system ekonomiczny. Ceny towarów będą zmienne i zależne od zachodzących wydarzeń. Jeśli na przykład piraci splądrują transport żywności w jakimś sektorze, to cena ziarna gwałtownie podskoczy. Przemyt to intratne zajęcie, ale wejście w konflikt z prawem ściągnie nam na łeb policję.

Grafika Freelancera zachwyca nawet na statycznych obrazkach. Stacje kosmiczne, planety i liczne pojazdy zaprojektowano z najdrobniejszymi detalami. Świetnej grafice ma towarzyszyć dźwięk w systemie surround. Oby tylko autorzy nie przypomnieli sobie o tym, że w kosmosie nie słyszy się nie tylko krzyku, ale w ogóle żadnych odgłosów. (wm)

i

wydaje: A.P.N. Promise
kiedy: marzec 2003
http: www.lancersreactor.com
wymagania: PIII 600 MHz, akcelerator 32 MB, 128 MB RAM
prognoza:





Wielkie bitwy kosmiczne – tego nam było trzeba do szczęścia!

SMS-em

Dodatkowi Herosi

Idąc za ciosem, firma 3DO ogłosiła, że wyda drugi dodatek do Heroes of Might and Magic IV. W Winds of War pobawimy się w sześciu nowych kampaniach na czterdziestu nowych mapach, z których część to dzieła fanowskie. Fabuła jak zwykle jest nieszczególnie porywająca – bierzemy udział w zajmowaniu Channon, wielkiego królestwa, które próbuje podbić aż pięć państw naraz. Podczas walk zobaczymy porażającą liczbę trzech nowych jednostek. Twórcy gier robią się coraz bardziej bezczelni w próbach wyciągnięcia kasy od fanów ich produktów. (jk)

Polak kupuje od Polaka

Longsoft Games, polska firma, która stworzyła takie gry, jak Clash czy Zagadki lwa Leona, kupiła od również polskiego Techlandu prawa do wykorzystania Chrome Engine. Longsoft planuje wydanie gry TPP, w której tajny wojownik ma wykraść tajne plany tajnej broni. Podobno w grze pojawią się elementy RPG. Szkoda jednak, że polscy autorzy zamiast skoncentrować się na chwytliwym pomyśle (sugerujemy wykorzystanie koniunktury na gry związane z drugą wojną światową), największą uwagę przywiązują do enginu. (jk)

Wojna Pierścienia

Liquid Entertainment, autorzy całkiem niezłego Battle Realms, pracują nad strategią czasu rzeczywistego, której akcja toczy się na terenie Śródziemia. War of the Ring zostanie wydana pod szyldem Vivendi Universala, co niestety średnio wróży jej jakości. Pierwsze starcie na polach Pelennoru Vivendi sromotnie przegrało. Fellowship of the Ring tej firmy do pięt nie dorasta The Two Towers, grze stworzonej przez Electronic Arts. Ciekawy jest termin wydania War of the Ring – na razie mówi się o pierwszej połowie 2004 roku. Mam nadzieję, że J.R.R. Tolkien nie przewróci się w grobie po premierze tej gry. (jk)

Michał Ferlas

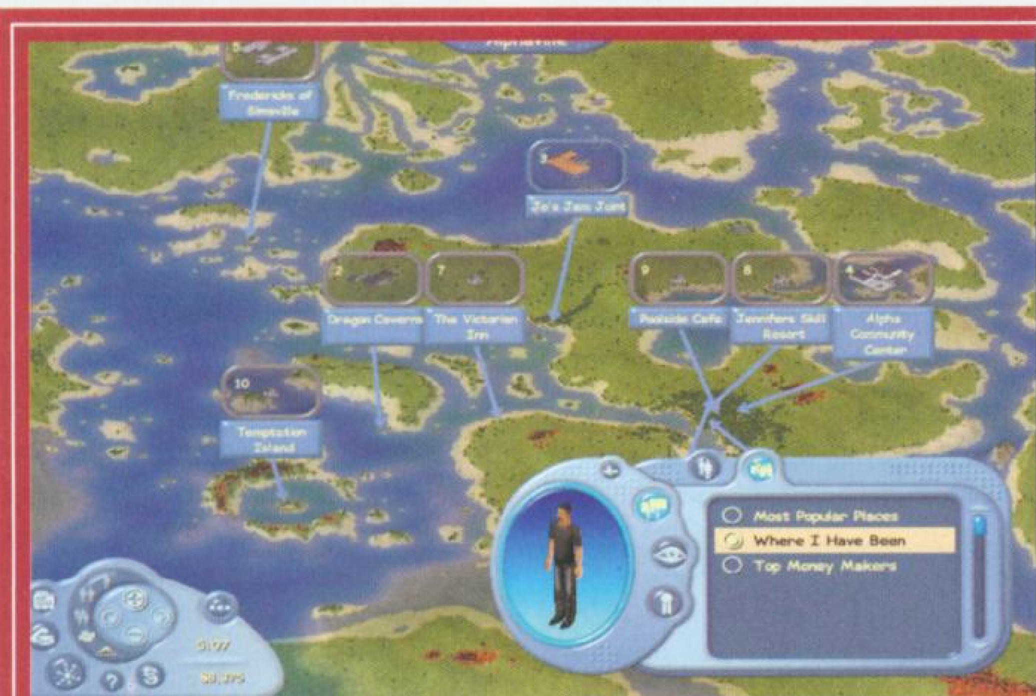
JEDNI NASTAWIAJĄ SIĘ NA ZABAWĘ, DRUDZY NA ROZWÓJ

The Sims Online



Wirtualne życie coraz bliżej rzeczywistości

THE SIMS doczekał się już pięciu dodatków i pobił wszystkie pecetowe rekordy sprzedaży. Twórcy z firmy Maxis podejmują się teraz ryzykownego zadania powtórzenia tego fenomenalnego sukcesu w grze sieciowej dla bardzo wielu osób



Mapa wybranego miasta pokazuje wszystkie najważniejsze miejsca. Dzięki temu znacznie łatwiej trafić do najciekawszych posesji

Gra THE SIMS to fenomen. Światowy bestseller, który zostawia wszelką konkurencję daleko z tyłu – to fakty znane ze wszystkich raportów sprzedaży. Gra, którą każdy zna, a w którą nikt nie gra – to moje prywatne spostrzeżenie.

Mimo że trudno pogodzić jedno z drugim, sprzedaż serii idzie w grube miliony. Co stanowi o popularności symulatora ludzkiej egzystencji? Myślę, że wielu starych wyjadaczy ma nadal problemy z odpowiedzią na to proste pytanie. Trzeba chyba pogodzić się z faktem, że przed monitorami zasiadają coraz młodsze roczniki, a dominacja płci brzydkiej w tej branży przestaje być obowiązującym stereotypem. Plastikowe lalki Barbie odkładane są na półkę, a ich miejsce zajmują wirtualne simy.

Spadkowi popularności całej serii zapobiegały przez ponad dwa lata wydawane regularnie dodatki – randki, zwierzątka, wakacje... Spełniały one swoje zadanie: gra utrzymywała się na szczytach list przebojów. Ale Will Wright, szef studia Maxis odpowiedzialnego za serię, od początku projektu wiedział, że musi pójść za ciosem i zrobić internetową wersję dla wielu graczy.

Chyba każdy, kto miał kontakt z THE SIMS, narzekał na monotonię wydarzeń na ekranie – mimo wszystkich dodatków potrzeba kontaktu z innymi, żywymi simami była tak silna jak potrzeba regularnych wizyt w wirtualnej toalecie. I tak po bardzo długim okresie informacji i zapowiedzi światło dzienne ujrzała wersja beta, w którą miałem przyjemność zagrać.

Przed rozpoczęciem gry czekają nas dwa podstawowe wybory: postaci i miasta, w którym chcemy zamieszkać. Każda postać na samym początku zostaje przyporządkowana do konkretnego miasta i tylko w tym mieście może mieszkać. Wirtualny świat THE SIMS ONLINE (TSO) podzielony jest bowiem na kilka miast. Są one niezależne od siebie i reprezentują poszczególne serwery, z których każdy może pomieścić do 30 000 graczy. Wybór konkretnego miasta jest właściwie bez znaczenia, o ile nie mamy przyjaciół, którzy dołączyli już do gry, a których chcielibyśmy spotkać podczas rozgrywki. Niestety nie ma drogi odwrotu, raz stworzonego sima nie przenosimy do innego miasta. Musimy albo go wykasować, albo użyć pozostałych dwóch postaci do zamieszkania w innym mieście. Nie jest też możliwe umieszczenie dwóch naszych bohaterów w tym samym mieście.

> **Nasz sim opisany jest zaledwie kilkoma cechami. Ale to całkowicie wystarcza**

Taki system w fazie betatestów okazał się trochę kłopotliwy. Moja pierwsza postać była oczywiście odwzorowaniem mnie samego – stały internetowy nick i wygląd zbliżony do tego, co widzę, patrząc w lustro. Po całym dniu grania, nawiązaniu paru ciekawych kontaktów i podrasowaniu postaci okazało się, że moje miasto przestało być dostępne na następne dwie doby. Sięgnąłem więc po kolejnego bohatera, umieszczając go w innym działającym mieście i zacząłem grę od nowa. Jak się później okazało, to i tak było małe piwo – serwer jednego z funkcjonujących przez kilkanaście dni miast padł całkiem i skasowane zostały wszystkie dane – ludzie potracili swoje wspaniałe rezydencje budowane w pocie czoła, wyzerowane zostały statystyki ich postaci i wyczyszczone konta z finansami. No cóż, taki jest urok betatestowania gier...

TSO jest światem ludzi młodych i pięknych. Wybieramy płeć, kolor skóry, korpus (121 różnych dla postaci męskiej) i twarz (158). Bogaty wybór umożliwia stworzenie starszego pana z brzuszkiem, ale nikt z tego nie korzysta. Mamy za to krawaciarzy, surferów, playboyów w szykownych marynarach ze złotymi łańcuchami na szyi, napakowanych mięśniaków



POSTACI. OBIE GRUPY DOSTRZEGAJĄ INNE WADY GRY



czy luzaków w plażowych szortach. Jest też paru dziwaków – na przykład obcy z kosmosu czy futrzany miś – ale nie widziałem, aby ktoś decydował się na takie radykalne rozwiązania. Również większość grających pań prezentowała się atrakcyjnie i seksownie, lecząc kompleksy z prawdziwego życia skinami w kusych kieckach opinających idealne kształty.



Wizualizację każdej z naszych postaci warto starannie przemyśleć, bo później nie będzie szansy na zmiany. Zabawę w stwórcę kończymy, wymyślając opis naszego podopiecznego: możemy posłużyć się sugestiami autorów gry i wymienić w nim nasze ulubione filmy i muzykę, życiowe motto i tak dalej, ale jeśli chcemy możemy też wszystko wymazać, by stworzyć wizytówkę naszej postaci od zera. Będzie ona dostępna dla sima razem z innymi bieżącymi informacjami, takimi jak poziom umiejętności czy miejsce zamieszkania.

Startujemy z sześcioma tysiącami simoleonów w portfelu. Nie jest to duża kwota i chociaż można za nią nabyć posesję w mniej atrakcyjnej okolicy, twórcy gry odradzają taki krok. Ja również. Na początek warto pobujać się trochę po mieście, odwiedzić inne posiadłości, podreperować finanse, poznać ludzi, a dopiero później pomyśleć o własnym kącie. Jak się bowiem okazuje, w pierwszych dniach zabawy nie jest on wcale potrzebny.

Prawdziwe pieniądze zarabiamy dopiero wtedy, gdy nasz dom odwiedzają tłumy

Wchodząc do gry, widzimy całe nasze miasto, dzięki czemu możemy oszacować, gdzie znajdują się większe skupiska graczy i które rejony tętnią życiem. W kolejnym zbliżeniu podziwiamy widok dzielnicy. Tu oceniamy wielkość i zabudowę poszczególnych posesji, a co za tym idzie – z reguły ich atrakcyjność. Sprawdzamy, czy interesująca nas willa jest aktualnie dostępna (przynajmniej jeden z jej właścicieli musi przebywać w świecie The Sims Online) i już jesteśmy gotowi do pierwszych odwiedzin i zawierania znajomości.

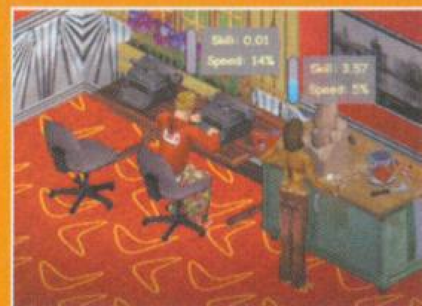
To dosyć losowy sposób startu w grze. Pamiętajmy, że takich posesji są tysiące. Dlatego warto od razu skorzystać z okienka nawigacyjnego z poziomu widoku miasta. Pokazuje ono rankingi najpopularniejszych posesji, najdroższych inwestycji czy najkorzystniejszych miejsc do robienia pieniędzy. Wprost z tej listy możemy odwiedzić od razu każdą z pozycji, pod warunkiem, że jest ona online i nie ma już kompletu gości. W wersji beta limit ustalono na szesnastu graczy w jednym momencie.

W system nawigacji wbudowana jest również wyszukiwarka, dzięki której namierzamy naszych znajomych po ich ksywkach albo znajdujemy mniej popularne domostwa po ich nazwach nadawanych przez właścicieli.

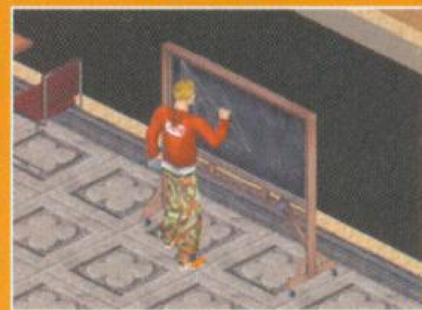
TSO daje nam też coś w rodzaju książki adresowej, do której w trakcie gry dodajemy wirtualnych przyjaciół oraz ulubione miejsca. Po ponownym wejściu na serwer odnalezienie ich jest wówczas kwestią kilku kliknięć na nasze bookmarki. Jak na grę Massive Multiplayer Online przystało,



Malowanie obrazów trwa długo, ale dla kasy warto się pomęczyć



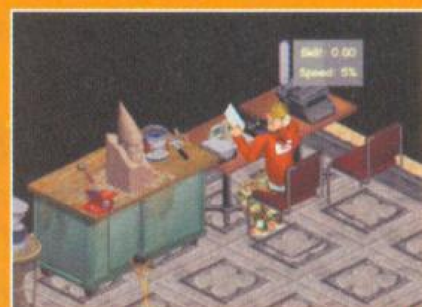
Pisanie powieści to kolejny dobry sposób na zarabianie pieniędzy



Przy tablicy nasz sim rozwiązuje zadania. Logika popłaca



Rzeźbienie ogrodowych krasnali to dobry biznes. Czyżby wpływy Niemców?

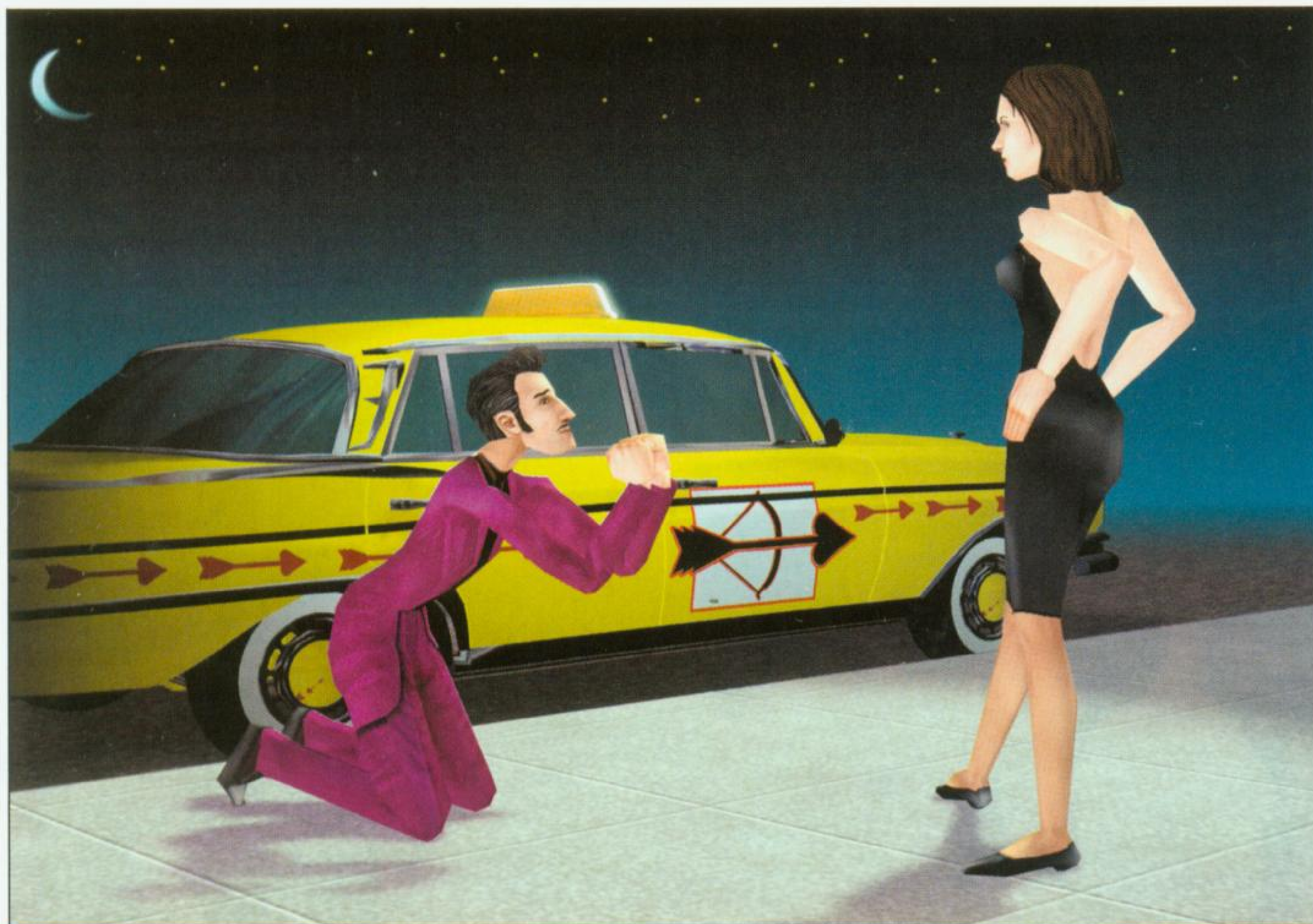


Praca telemarketera jest nerwowa i źle płatna. Jak w prawdziwym życiu



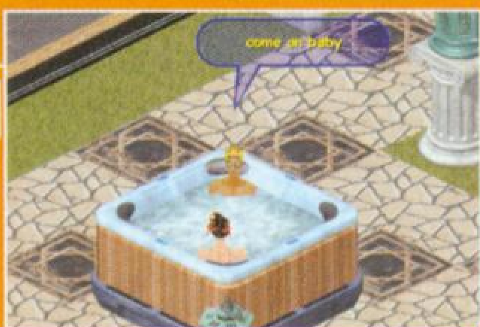
Po pracy przychodzi czas na sen. Odpoczywamy nawet w cudzych łóżkach

WIELU GRAJĄCYCH W THE SIMS ONLINE ZAWIERA ZNAJOMOŚCI,

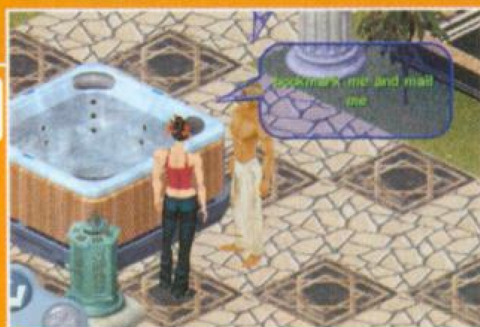




Parę uderzeń w klawisze i panienka już jest nasza. Jeszcze tylko mały żarcik...



...i lądujemy w jacuzzi. Dalsze próby zaimponowania koleżance trafiają na podatny grunt.



Wreszcie finał. Zabookmarkuj mnie i napisz maila – znajomość z gry przenosi się do rzeczywistości

wszelkie dane o naszych kontaktach, statystykach postaci czy też historii odwiedzin różnych miejsc są przez cały czas przechowywane na serwerze.

Interfejs gry jest bardzo podobny do tego z wersji single, czyli przyjemny, czytelny a przede wszystkim łatwy w obsłudze. Polecenia wydajemy kliknięciem myszy na naszego bohatera, otaczające go przedmioty lub innych graczy.

Każde kliknięcie odkrywa opcje wyboru czynności czy zachowania, jak również pomoc w wypadku korzystania z interaktywnych obiektów. Także tryby widoków nie uległy zmianie – obserwujemy oba piętra, w razie potrzeby usuwamy ściany, obracamy kamerę, robimy zbliżenia. Podobnie wygląda sytuacja przy budowie naszej posiadłości i zakupie sprzętów. Do dyspozycji mamy szeroką gamę posadzek, tapet, okien, drzwi, kwiatków, dekoracji, zabawek i tym podobnych gadżetów.

> **Grafika nie zmieniła się wiele od czasu pierwszych Simsów – wygląda fatalnie**

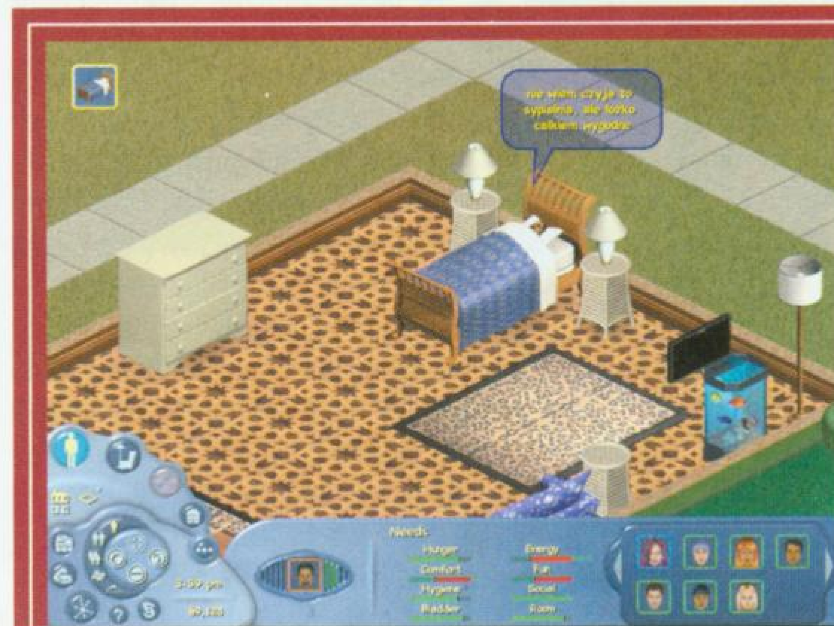
Zupełnie nową kategorię stanowią tak zwane job objects, czyli przedmioty dające zyski, a oprócz tego podnoszące umiejętności i zaspokajające potrzeby naszej postaci.

Komunikacja z innymi graczami jest bardzo prosta i przyjemna. Po prostu zaczynamy pisać na klawiaturze to, co mamy do przekazania innym, a po wciśnięciu klawisza Enter tekst pojawia się w komiksowym dymku widocznym dla każdego w okolicy. Przed rozpoczęciem gry miałem wątpliwości, czy taki system zda egzamin, na szczęście okazało się, że funkcjonuje bez zarzutu. Dymki są przezroczyste, nie przesłaniają obrazu i ustawiają się automatycznie tak, aby zawsze było wiadomo, kto jest ich autorem. Jeśli nadawca jest poza zasięgiem naszej kamery, okienko pojawia się przy brzegu ekranu, a tekst wiadomości poprzedzony jest ksywką mówiącego. W ten prosty sposób możemy konwersować ze wszystkimi ludźmi z całego domu.

Niestety to, co widzimy na ekranie, nie odbiega ani na krok od zwykłego The Sims dla pojedynczego gracza. W czasach graficznych symfonii Warcrafta 3 czy nadchodzącego Dooma III, The Sims Online jest toporny jak najgorsze przeboje disco polo. Szczególnie dotyczy to kanciastych postaci o ruchach marionetki z trzema przegubami na krzyż i kijem w przełyku. Archaiczną grafikę bezlitośnie dobijają fatalne błędy. Moja druga postać – Duke Nukem, przypakowany blondasek, który na co dzień ściągał spojrzenia niewiast gołą, muskularną klatą, po wejściu na basen i zdjęciu długich spodni zamieniał się w chudego jak patyk anorektyka. Sytuację pogarszały obciachowe, obcisłe kąpielówki w kolorze bladoróżowym. Jedynym pocieszeniem mógł być dla Duke'a fakt, że ta wada stroju dotyczyła wszystkich samców na basenie.

Dużo lepsza sytuacja jest z dźwiękiem. Wejście do gry umila przyjemna muzyczka, zaś gdy przebywamy w domach simów, dobiegają nas wszystkie odgłosy emitowane przez graczy i obiekty. Poziom głośności zależy od odległości kamery od źródła dźwięku. Jako właściciel posesji konfigurujemy przy budowie domu zestaw dźwięków, który umila pobyt naszym gościom i buduje odpowiedni klimat.

Niewątpliwie ciekawostką jest zróżnicowanie dźwięków wydawanych przez instrumenty muzyczne. Jeśli nasz sim ma niskie umiejętności artystyczne (Creativity), przy pierwszych kontaktach z gitarą wydobywa z niej nieudolne,



Zaspokajanie potrzeb w większości posesji jest kompleksowe. Jeśli chcemy się przespać, idziemy do sypialni. Czasami ta usługa jest darmowa, ale najczęściej słono za nią płacimy

ABY KONTYNUOWAĆ JE W ŚWIECIE RZECZYWISTYM



Posesja tętniąca życiem robi kolosalne wrażenie. Każdy dom warto na początku dokładnie zwiedzić, dzięki czemu poznajemy układ pokoi i wiemy, gdzie szukać tego, czego nasz sim aktualnie potrzebuje. Na przykład toalety

irytujące zawodzenie. Kolesie z maksymalnym skillem wycinają natomiast riffy i solówki na poziomie Satrianiego. Warto spróbować!

Kontakt z żywymi ludźmi po drugiej stronie internetowego kabelka jest główną atrakcją zapowiadaną przez twórców The Sims Online. Autorzy gry przyznali w licznych wywiadach, że będzie to oś całej rozgrywki, motor napędowy projektu i podstawowe źródło satysfakcji czerpanej z logowania się do gry. Po paru dniach spędzonych na serwerach Electronic Artsu muszę przyznać im rację.

Idea The Sims Online skupia się generalnie na dwóch płaszczyznach: rozwoju naszej postaci i kontaktach z innymi graczami. Pierwsza jest ściśle uzależniona od drugiej, chociaż na dobrą sprawę jeśli chcemy, ignorujemy samodoskonalenie, by potraktować TSO jako wirtualne miejsce spotkań ze znajomymi czy po prostu chatroom z nieźle zaprojektowaną stroną graficzną.

Jedna rzecz jest pewna – jeśli liczymy na odnoszenie sukcesów, powinniśmy zapomnieć o grze solo. Lepiej od razu ponownie sięgnąć na półkę po tradycyjne Simsy i dodatki. Podstawą rozwoju postaci w The Sims Online są bowiem kontakty z innymi graczami, bardzo zgrabnie pomyślana kombinacja współpracy i rywalizacji w wirtualnym świecie. To nie jest Role Playing Game – to raczej Team Playing Game. Górnolotne hasła? Przejdźmy do konkretów.

> **Właściciel popularnej posesji cieszy się nie tylko bogactwem, ale i dużym prestiżem**

Podstawą wersji single player była kariera zawodowa przekładająca się na coraz lepsze dochody, które następnie znajdowały swój wyraz w coraz piękniejszym domu i otoczeniu. Tu jest podobnie, różnica polega jedynie na sposobie, w jaki osiągamy nasze cele. Nasze simy tak naprawdę nie pracują. Nie znikają na długie godziny w niewidocznym dla nas miejscu zatrudnienia. Pieniądze i sławę zdobywamy przede wszystkim przy udziale pozostałych graczy. To my pozwalamy wygenerować przychody innym, a jednocześnie zarabiamy na nich. Jak to robimy?



Miejsce na nasz dom wybieramy uważnie, pamiętając, że najbardziej atrakcyjne tereny są bardzo drogie. I w większości wypadków zajęte

Zaczynamy z niewielkim zapasem gotówki. Od razu mamy kilka opcji dorobienia paru groszy. Służą do tego umieszczane przez innych graczy na ich posiadłościach obiekty, których użycie przekłada się na konkretne sumy pieniędzy. Na przykład podchodzimy do sztalugi i malujemy obrazek, po czym sprzedajemy go od ręki niewidzialnemu kupcowi. W innym miejscu piszemy opowiadanie, za które dostajemy kasę – ponownie od tajemniczego sponsora. Możemy przy zawieszonej na ścianie tablicy rozwiązać jakiś problem, po czym opchnąć jego rozwiązanie. Po krótkiej chwili pracy przy stole laboratoryjnym produkujemy tajemniczy płyn, za który dostajemy pieniądze. Możemy też złapać za telefon i popracować jako telemarketer.

Nie martwimy się o przypływ gotówki. Jeśli na wymienione czynności poświęcamy odpowiednią ilość czasu bez przerwy, małe sumy zabrzęczą w naszej wirtualnej kieszeni. Są to zajęcia proste i nie wymagające udziału osób trzecich, ale nie oszukujmy się – kasa jest z tego marna, przynajmniej na początku. I przynajmniej dla nas – właściciele posesji kasują z tego odpowiednią działkę. Tak, tak, pracujemy w tym momencie na innych. Dlatego największe posiadłości w grze mają osobne pokoje z komputerami, sztalugami, warsztatami czy laboratoriami. Stąd też jeden ze wspomnianych rankingów: najlepsze miejsca do robienia kasy.

Nasz sim podobnie jak w wersji single player ma swoje potrzeby: sen, jedzenie, pęcherz, higiena, zabawa i tak dalej. Na tym też można robić pieniążki. Chcemy podnieść wskaźnik rozrywki? Fliper za pięć simoleonów czeka. Chcemy szybko odzyskać energię i poczucie komfortu w ekskluzywnej sypialni z drogimi meblami? Nie ma problemu, wystarcza zapłacić za wejście. Jesteśmy głodni? Proszę bardzo, gospodarze domu zapraszają do szwedzkiego stołu – cena za sałatkę to 10 simoleonów. Albo i 20. Wszystko zależy od hojności właściciela posesji, który ustala ceny na usługi w swoim domu. Oczywiście nic za darmo – on musi

CZAS NA PIZZĘ

Któż nie lubi pizzy. W świecie The Sims Online jest to jeden z ciekawszych sposobów na zarobienie pieniędzy

Co ty wiesz o wypiekaniu?

Stół do pizzy to jeden z najbardziej popularnych obiektów. Do rozpoczęcia produkcji potrzebujemy aż czterech graczy jednocześnie. Każdy z nich



otrzymuje trzy z kilku składników (ciasto, ser, grzyby, sos, papryczki i tak dalej). Każdy ze składników może mieć inny rozmiar. Żaden gracz nie widzi składników innych graczy. Za pomocą otwartego czatu wymieniamy się informacjami o zapasach i próbujemy dopasować składniki. Pizza udaje się wtedy, kiedy wszyscy gracze sensownie wrzucają surowce do pieca (średnie ciasto, średni ser, średni sos i średnie pieczarki). Im większa wychodzi nam udana pizza, tym większa wypłata.

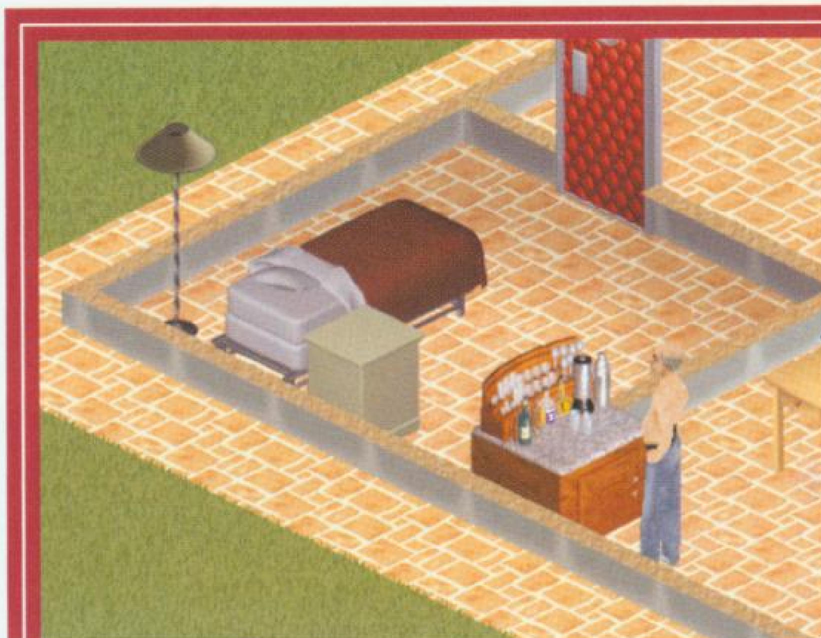
SAMOTNE ĆWICZENIA NIE SPRAWDZAJĄ SIĘ W TEJ GRZE.

HISTORIA MAXISA

Maxis to firma zaledwie dwóch tytułów. Ale w przeciwieństwie do konkurencji nadal zarabia na nich wielkie pieniądze

Rzemieślnik czy artysta

Will Wright, założyciel firmy Maxis, ma 42 lata. Na początku tworzył zręcznościówki, ale jego fascynacja planowaniem urbanistycznym zaowocowała słynnym SimCity, które zresztą początkowo sprzedawało się słabo. Przełomem okazał się artykuł w magazynie Time, który wyniósł grę na szczyty list przebojów. Druga część SimCity była najlepiej sprzedającym się tytułem w Stanach Zjednoczonych przez kolejnych sześć miesięcy. Maxis okazał się kurą znoszącą złote jaja. Wright zaczął rozkręcać cztery kolejne projekty, z których każdy miał niewykonalny termin, za to brakło im spójnej koncepcji (SimTunes, SimCopter, SimPark, Full Tilt Pinball). Światło dzienne ujrzała tylko jedna z tych gier, SimCopter, wzbudzając od razu skandal. Jeden z programistów, homoseksualista, potajemnie zaimplementował do programu sytuacje, w których gracz mógł zobaczyć całujących się marynarzy. Coś jednak pomylił w kodzie gry i akcje takie występowały często, wywołując oburzenie klientów.
Maxis zaczynało zjadać własny ogon. Powstał wówczas pomysł kolejnej gry z serii przynoszącej krociowe zyski – SimCity 3000. Zarząd firmy nie chciał zrozumieć, że taka gra wykonana w modnej grafice 3D nie ma prawa działać. Maxis zapędził się w ślepą uliczkę. Ratunek przyszedł ze strony firmy Electronic Arts, która wykupiła firmę Wrighta w połowie roku 1997. Maxis przeszedł reorganizację. Nowy właściciel postawił przed Maxisem zadanie – każda ich gra ma się znaleźć w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedawanych gier w USA. I tak Maxis skupił się na trzeciej odsłonie symulatora miasta, produkując SimCity 3000 a Will, zwolniony z finansowej odpowiedzialności, wrócił do projektu marzeń - symulatora ludzkiego życia. Zapewnie nie wiedział wówczas jeszcze, że The Sims co do joty zrealizuje cele wyznaczone przez EA, zajmując od dwóch lat pierwszą dziesiątkę non stop i bijąc wszelkie rekordy sprzedaży w historii gier komputerowych.



Charles Bukowski to trzecia z moich postaci. Zgodnie z prawdą ten pisarz ma tylko łóżko, maszynę do pisania i świetnie zaopatrzony barek

płacić za uzupełnianie zapasów na stole. Właściciel musiał też wcześniej zapłacić za wszystkie sprzęty. Czy mu się kalkuluje, to inna sprawa.
TSO to gospodarka wolnorynkowa w najwspanialszym wydaniu – pojawiają się na przykład posesje, na których jedzenie dla gości jest za darmo. Reklama dźwignią handlu, wiadomo nie od dzisiaj. Właściciel dokłada do tego interesu, ale przyciąga więcej gości i robi kasę na czym innym. Większy ruch to większy bonus za liczbę gości na koniec dnia i ten właśnie parametr jest głównym źródłem dochodów dla właścicieli najchętniej odwiedzanych lokali. Jest też wymiar niefinansowy – skok jego posiadłości w rankingach. Sam złapałem się na tym, że po kilku wizytach w kiepsko rozwiniętych domkach z niewieloma atrakcjami uderzyłem do miejscówek z czołówki listy.

Kolejnym aspektem naszego rozwoju są umiejętności. Jest ich kilka: rozwój fizyczny, charyzma, kreatywność, logiczne myślenie, gotowanie i majsterkowanie. Zaczynamy od zera, jednak to, co robimy w grze, stopniowo podnosi nasze umiejętności.
Zajmuje to dużo czasu, warto więc skupić się na jednej, góra dwóch zdolnościach. Mój Duke Nukem postawił oczywiście na początku na wysportowane ciało. Pół dnia spędzał na basenie i wyciskał żelastwo na ławeczce, drugie pół dnia testował krzepę w specjalnej grze, waląc kijem w jakąś kolorową dynię, z której po pewnym czasie wylatywały monety. Nie było tego wiele, raptem kilkanaście simoleonów, bo przecież dopiero zaczynałem karierę osiłka, ale inni gracze z maksymalnie rozwiniętymi mięśniami w jednej kolejce potrafili zgarnąć nawet około tysiąca.
Pozostawało mi cierpliwie ugniatać ławeczkę dalej. Tężyzna rosła wolno, a jeszcze musiałem dbać o potrzeby mojego bohatera – toaleta, jedzenie, sen, zabawa. Gdy próbowałem zmusić go do ćwiczeń non stop, po prostu buntował się i przestawał. Na marginesie dodam, że jak się później okazało, ten sposób na zarabianie pieniędzy był jednym z większych błędów w grze – został on już zlikwidowany i nawet najwięksi siłacze wyciskali z rozbijania pinaty góra 50 simoleonów. Oczywiście spowodowało to na zamkniętym forum dyskusyjnym TSO wielkie narzekania ze strony dopakowanych mięśników, ale cóż zrobić – tak już bywa w betatestach. I tak to już bywa z przepakowanymi mięśniakami.

Liczne błędy bety są poprawiane na bieżąco. To dobrze rokuje pełnej wersji

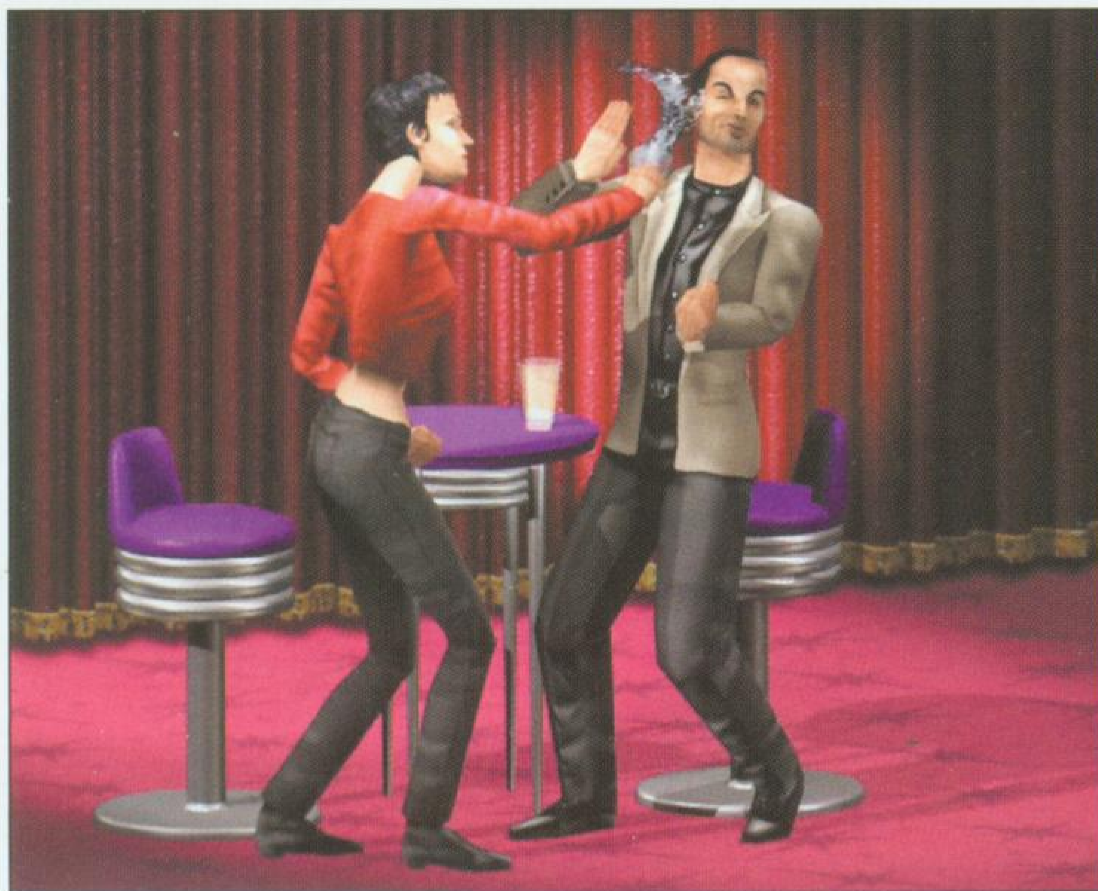
Opisane powyżej czynności przynoszą na niskim poziomie umiejętności niewielkie pieniądze. Ale gra daje możliwości zarobienia więcej i szybciej. Pod jednym warunkiem: nie działamy jak do tej pory w pojedynkę, ale zaczynamy pracę zbiorową. The Sims Online daje nam do dyspozycji kilka obiektów specjalnie do tego przeznaczonych. Najbardziej popularne z nich to labirynt (gra dla dwóch osób) i stół do robienia pizzy na telefon (dla czterech). Tylko działając w grupie i sprytnie koordynując swoje ruchy, gracze biorący udział w tych zabawach mogą bez szczególnie rozwiniętych talentów zgarnąć większe pieniądze.

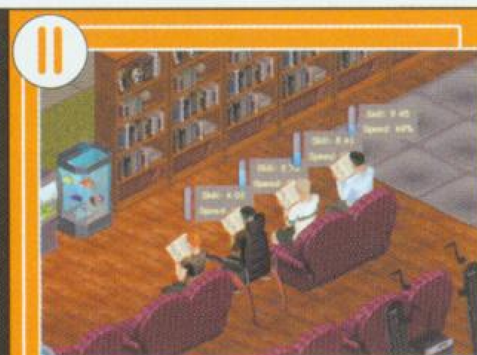


Podobnie ma się sprawa z rozwojem umiejętności. W grupie raźniej, w grupie szybciej, co niekiedy wygląda absurdalnie. Zwłaszcza jak na grę mającą w nazwie wyraz sim. Nasze mięśnie pompujemy efektywniej, jeśli na danej posesji wyciska jednocześnie kilka osób. Nasza kreatywność zwiększa się szybciej, jeśli zamiast męczenia gitarowych solówek, bierzemy udział w jam session z innymi muzykami. Dlatego nie dziwiły mnie po paru godzinach gry nawoływania Wszyscy do basenu! albo rząd simów ćwiczących przed lustrem swoje kwestie. W ten sposób po raz kolejny gra premiuje umiejętność nawiązania kontaktu z innymi i działania w zespole.
Dochodziło przez to nawet do sytuacji groteskowych – trzy osoby szukały czwartego do pizzy, podczas gdy kilku innych graczy namawiało niedoszłych kuchcików na wspólne czytanie książek kulinarnych. Warto bowiem dodać, że wyższe umiejętności zwiększają pieniężne bonusy przy pracy związanej z ich wykorzystaniem.
Kolejne przykłady korzyści płynących ze współpracy z innymi graczami spotykamy przy pierwszych próbach budowy własnego domu. Działając w pojedynkę, nie możemy sobie pozwolić na wiele. Nawet jeśli spędzamy godziny na robieniu pizzy, dzwonieniu do klientów czy malowaniu obrazów i zarabiamy trochę pieniędzy, nie stać nas szybko na powiększenie naszej posiadłości. Zaczynamy od małego kawałka naszej działki, który możemy zabudować – 12x12 kwadratów. Zwiększenie tej powierzchni samemu łączy się z kosztami na poziomie kilkudziesięciu tysięcy. Robimy to dużo taniej pod warunkiem, że namawiamy do wspólnego zamieszkania z nami jednego, a może nawet kilku graczy. Łączymy wówczas nasze budżety i wspólnie odnosimy korzyści ze wszystkich zakupionych sprzętów i inwestycji. Oczywiście jeśli nasz współlokator decyduje się



SZYBKO UCZYMY SIĘ TYLKO POŚRÓD INNYCH SIMÓW





Czytanie w grupie podnosi cechy szybciej niż samotne



Wspólny koncert to niezapomniane przeżycie



Pizzę na telefon robimy, gdy mamy troje wspólników

w pewnym momencie zmienić miejsce zamieszkania, zabiera ze sobą sprzęty, które sam zakupił w czasie pobytu u nas.

Tu wychodzi kolejny ciekawy społeczny aspekt The Sims Online. Właściciel posesji, czyli jej założyciel, ma większe uprawnienia niż jego współlokatorzy. To on ostatecznie decyduje o tym, kto może dołączyć do komuny mieszkaniowej, to on nosi tytuł lidera posiadłości. Pomijając kwestie wymiernych korzyści, dużą rolę odgrywa tu status i prestiż w wirtualnej społeczności. I tu pojawia się ciekawy dylemat – czy grać solo, ciężko zarabiać pieniądze i odkładać je na swoją własną posesję, do której później dołączają inni pod naszym przywództwem, czy też współpracować z innymi i starać się o członkostwo w ładnym, popularnym i rozbudowanym domu, od razu zyskując większe przychody finansowe – ale będąc tylko jednym ze współlokatorów.

Jeśli ktoś się nam naprzykrza, po prostu wymazujemy go z naszego życiorysu

Optymalnym sposobem na sukces jest granie wspólnie ze znajomymi. Poznajemy ich w wirtualnym mieście albo namawiamy naszych przyjaciół z realnego wymiaru na dołączenie do gry. To pierwsze rozwiązanie zabierze nam zapewne więcej czasu, ale pozwoli poznać ciekawych ludzi z różnych zakątków świata (choć pewnie większość graczy będą stanowili Amerykanie). Z kolei wspólna rozgrywka z osobami, które znamy na co dzień, będzie bardziej efektywna – ustalimy z nimi taktykę gry nawet z dala od komputera.

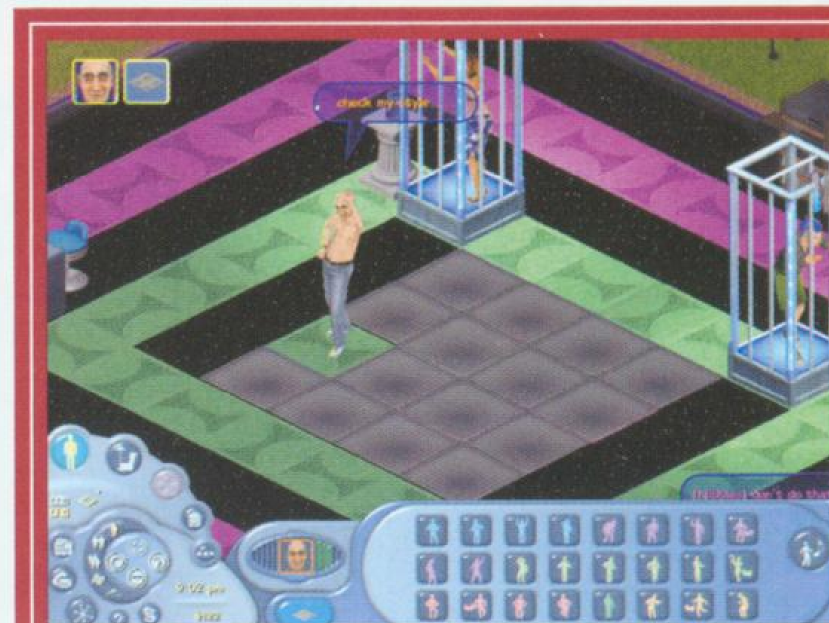
Ciekawą opcją jest definiowanie oficjalnych kontaktów z pozostałymi graczami. Jeśli ktoś szczególnie przypada nam do gustu, możemy go dodać do listy naszych przyjaciół, pod warunkiem, że osoba ta wyrazi na to zgodę. W ten sposób tworzymy swoistą sieć powiązań. Lista taka jest zawsze dostępna, zarówno dla nas, jak i dla innych graczy. Pozwala to nam się zorientować, ilu przyjaciół ma napotkany osobnik i jaką sympatią darzą go inni. Ułatwia ona także nawiązanie kontaktu ze znajomymi po zalogowaniu się na serwer. Cały system działa również w drugą stronę – oprócz przyjaciół tworzymy też listę swoich wrogów.

Na szczęście przed takimi osobnikami zabezpieczamy się za pomocą filtrów. Pierwszym, zaprojektowanym z myślą o młodszych graczach, jest filtr na wyrażenia wulgarne. Mamy możliwość zdefiniowania brzydkich słów, które zostaną wygwiazdkowane na otwartym czacie. Istnieje również opcja akceptacji przez rodziców prywatnych rozmów z innymi graczami. Jeśli ktoś wyśle wiadomość do grającego małolata, zanim będzie on w stanie ją przeczytać, jego opiekun będzie musiał zweryfikować rozmówcę i ewentualnie zezwolić na konwersację.

Osoby wyjątkowo natrętne lub takie, które nam podpadły, możemy zbanować, czyli umieścić na osobistej czarnej liście. Nie jesteśmy wówczas narażeni na ich odzywki i zachowania. W zakresie posiadłości, na której mieszkamy, mamy też możliwość wywalenia niepożądanych gości za drzwi lub ustanowienia całkowitego zakazu wstępu. Innym zachowaniem, niekoniecznie wynikającym z niedostatków w savoir-vivrze, jest ograniczanie dostępu do pewnych rejonów naszego domu. Służy do tego specjalna opcja umieszczona w każdych drzwiach. Definiujemy po prostu, kto może przez nie przechodzić – tylko współlokatorzy, przyjaciele czy też wszyscy goście.

W ten sposób w wielu posiadłościach ich właściciele rezerwują sobie miejsce na odpoczynek w wyjątkowo luksusowych pokojach. Dodatkową możliwością tego systemu jest pobieranie opłat za przechodzenie przez konkretne drzwi. Wysokość myta zależy tylko i wyłącznie od humoru lidera posiadłości. Rozwiązanie takie widywałem jednak rzadko, z reguły właścicielom zależało na jak najlepszym podjęciu gości i wszystkie atrakcje dostępne były za darmo, a ewentualne opłaty spotykały się z krytyką. Jeśli jednak znajdujemy dom, w którym za wszystko trzeba płacić, kilkoma kliknięciami odszukujemy lokal, gdzie nikt nie będzie żądał od nas pieniędzy za robienie pizzy czy grę w labirynt.

Do dyspozycji mamy całą paletę gestów i zachowań. Nie dają nam one żadnych wymiernych korzyści, ale na pewno urozmaicają zabawę. Można w ten sposób zwrócić na siebie uwagę atrakcyjnej panienki, wyrazić załamanie kolejną nieudaną pizzą, wpaść w zachwyt nad namalowanym obrazkiem, pokładając się ze śmiechu skomentować dowcip innego gracza, a nawet głośno beknąć po posiłku lub zgorszyć całe towarzystwo, puszczając donośne wiatry w trakcie koncertu fortepianowego. Są też oczywiście momenty – niestety, twórcy nie posunęli się poza namiętne pocałunki. Część interakcji z innymi graczami wymaga ich zgody, nie



Samotne wygibasy na parkiecie sprawiają sporo satysfakcji, ale zabawa się rozkręca, gdy do dyskoteki przychodzi więcej ludzi. Wtedy cechy naszego bohatera rosną błyskawicznie

ROZBUDOWANY CHATROOM CZY WIRTUALNE ŻYCIE?

da się więc bezkarnie włóczyć się po domu i przytulać do wszystkich napotkanych panienek. To zrozumiałe, ale troska o bezpieczeństwo awatarów prowadzi do absurdów. Moją wesołość wzbudziła konieczność wyrażenia zgody na zostanie spoliczkowanym przez jakiegoś zadymiarza.

Parkiet taneczny daje kolejną okazję do wyrażenia siebie poprzez gesty. Wchodząc nań, zyskujemy dostęp do kilkunastu figur tanecznych. Z tych sekwencji tworzymy na żywo imponujący układ choreograficzny. Możemy też jednym kliknięciem puścić naszego imprezowicza w taniec dopasowany do aktualnej muzyki. Co ciekawe, liczba dostępnych zachowań postaci rośnie wraz z naszymi umiejętnościami – wysportowany sim wykręca coraz lepsze piruety, a osobnik z dużą charyzmą dysponuje rozbudowaną gestykulacją. Kolejnym miłym gadżetem są garderoby, dzięki którym w zależności od sytuacji przebieramy się w bardziej odpowiedni strój.

Kilkanaście godzin gry w wersję beta pozostawiło we mnie mieszane uczucia. Zdecydowanie dominują w nich te pozytywne, ale mam parę zastrzeżeń. Na pewno jest to gra, co do której jednoznaczny wyrok nie jest możliwy. Może przede wszystkim dlatego, że moje wątpliwości wzbudza określenie tego projektu grą. Trudno bowiem nazywać tak zabawę, która nie stawia przed graczem żadnych wyraźnych celów. W The Sims Online nie ma zwycięzców, nie ma przegranych. Nasza postać nie może umrzeć, nasz dom nie może zostać zniszczony ani skasowany. Wszystko zależy od nastawienia, z jakim siadamy do gry. Jeśli jesteśmy ambitnymi wymiataczami nastawionymi na statystyki, wyniki czy inne fragi, możemy się rozczarować. Brak tutaj wyraźnych punktów i obiektywnych kryteriów zwycięstwa. Owszem, są rankingi naj, ale zmieniają się one praktycznie z minuty na minutę. Możemy mówić o sukcesie, ale nie możemy go wymiernie porównać z sukcesem innych graczy ani za długo się nim napawać.

Dużo więcej zabawy i satysfakcji The Sims Online przyniesie tym, którzy siądą do komputera z luźniejszym nastawieniem, zorientowanym na beztroską zabawę i kontakty z ludźmi. The Sims Online jest gigantycznym wirtualnym światem, do którego możemy w każdej chwili dołączyć i w każdej chwili go opuścić. To ogromne pole do popisu dla naszej wyobraźni, kreatywności, poczucia humoru, elokwencji i umiejętności nawiązywania kontaktu z innymi ludźmi.

Opinie są podzielone: niektórzy zarzucają grze wtórność, inni pieją z zachwytu



Jacuzzi to **najlepsze miejsce na podryw**. Ciekawe tylko, czy ruchami tej zgrabnej pani nie kieruje starszy, bynajmniej nie zgrabny pan

Właśnie na tej płaszczyźnie przetoczyło się wiele gorących rozmów na zamkniętej grupie dyskusyjnej betatesterów The Sims Online. Część graczy narzekała na straszliwą monotonię gry, powtarzalność zachowań czy też kiepski system ekonomiczny, który wymaga mozolnego ślęczenia przed ekranem w celu zarobienia paru groszy. Wielu krytyków nazywa The Sims Online po prostu dużym czatem z rozbudowaną grafiką. Z kolei ich oponenci zarzucali im konsumpcyjne podejście do tematu, brak polotu i niezrozumienie koncepcji gry, która zakłada radosną zabawę, a nie wypełnianie zadań czy podnoszenie cech postaci.

Czas pokaże, czy krytycy nowych Simsów mają rację. Duży wpływ na sukces gry będzie miała właśnie wyobraźnia i kreatywność graczy, ale nie tylko ich. Bo pomimo faktu, że naszym wirtualnym ludzikiem możemy robić właściwie wszystko, co nam się tylko podoba, gdzieś tam na górze siedzi Will Wright i jego ludzie, którzy ustalają reguły. I to właśnie od nich zależy, czy internetowa wersja Simsów zdegeneruje się do nudnego wykonywania w kółko tych samych czynności czy też stanie się pełnym coraz to nowych obiektów, atrakcji i niespodzianek, tętniącym życiem, wirtualnym światem. ■


Fajka służąca do puszczania bąbelków to mrugnięcie okiem w kierunku ludzi ceniących rozrywki dozwolone w Holandii. Nic tak nie zbliża towarzystwa jak kilka bąbelków przed imprezą

LABIRYNT

Labirynt jest najlepszą metodą na zarobienie dużych pieniędzy na początku gry. Trzeba się jednak zgrać z partnerem

Gdzie jest wyjście

Ta zabawa wymaga dwóch osób. Prowadzący widzi cały labirynt i punkt wyjścia, ale nie widzi położenia drugiego gracza. Zagubiony widzi z kolei tylko



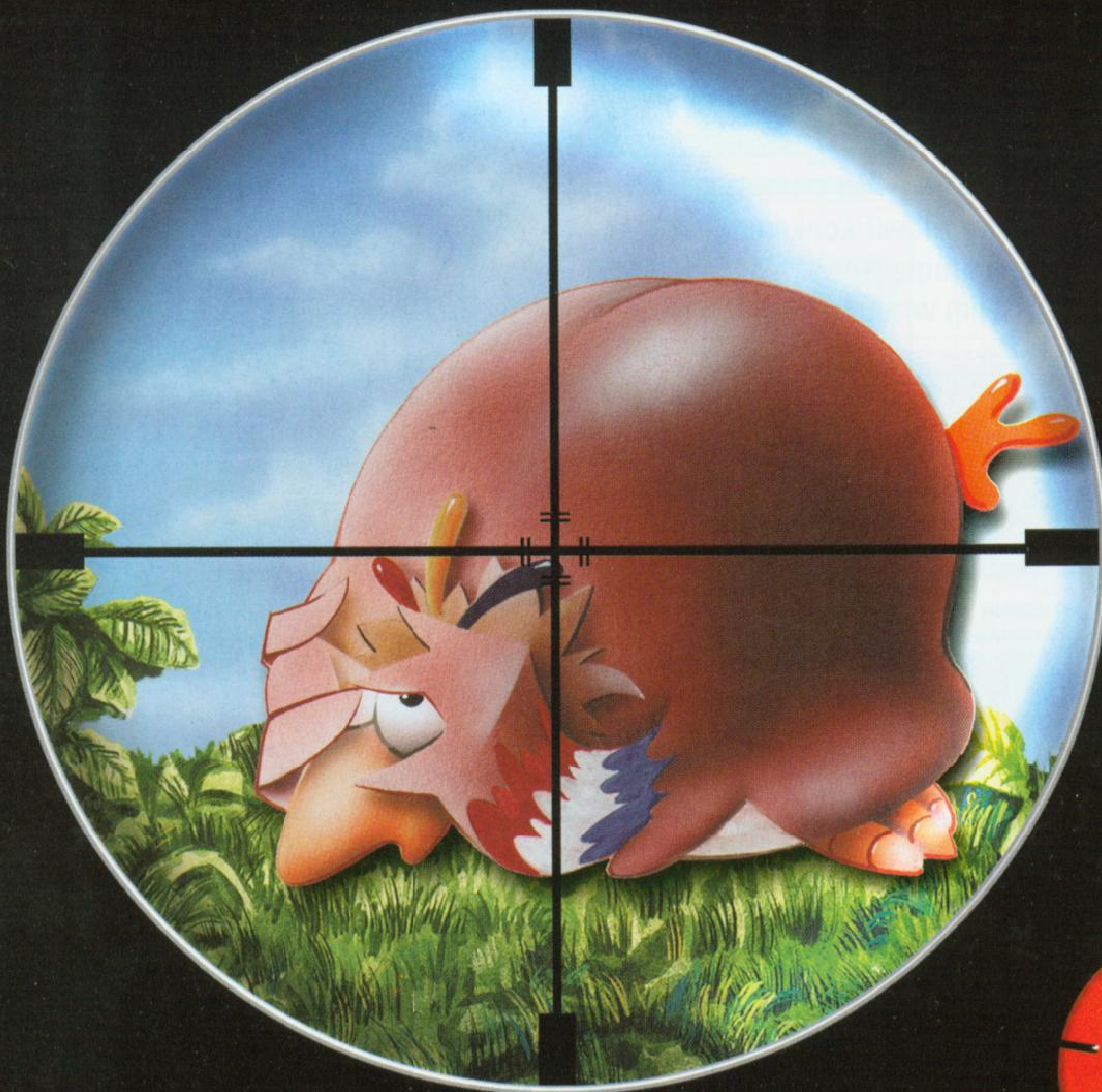
swoją pozycję na jednym polu. Wymieniając się informacjami na temat położenia i rozmieszczenia ścian, prowadzący ustala, gdzie może znajdować się partner i daje mu wskazówki, które prowadzą go do wyjścia. Zarabiamy pieniądze za jak najszybsze opuszczenie labiryntu.

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	Maxis
wyda	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
kiedy	początek 2003
http	www.thesimsonline.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PII 300 MHz, 32 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB
prognoza	



CZAS ODkurzania!



SUPER CENA
19,90
ZA DOBRĄ GRĘ

Kurka Wodna 2
Zemsta pana Franka

- Gra zręcznościowa nie dla kurczaków
- Ko-ko-konkretnie wypierzona grafika speców od animacji
- Rozgdakane poziomy, jajcowne bonusy, odlotowe kurki
- Zaprasza jednoosobowa organizacja Pan Franek Przeciwko Kurakom



Kamil Ruszkowski

GDYBY CODEMASTERS ROBIŁO TAK DOBRE GRY, JAK DOBRZE

Colin McRae Rally 3

To nie tak miało być!



Trzecia część Colina miała zostawić konkurencję daleko w tyle. Testowana przeze mnie wersja na PlayStation 2 zostawia przede wszystkim wrażenie niedosytu



Śnieg i lód to nawierzchnie dość podobne do szutru. Trzeba więc założyć węższe opony i podnieść zawieszenie

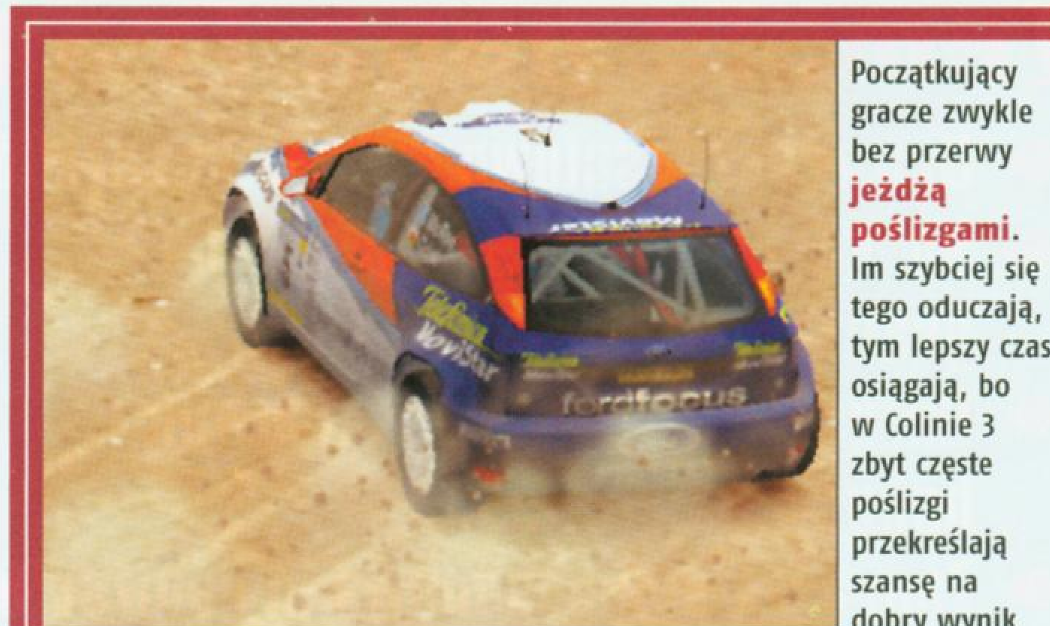
Trójka w nazwie gry to poważna sprawa. Oznacza mniej więcej tyle, że dwie poprzednie części zarobiły górę szmalu i należy nadal drążyć temat. Coliny sprzedawały się do tej pory jak świeże, pachnące piecem, pulchne bułeczki. I zapewne będzie tak nadal, choć trójka zawiera całkiem grubą warstwę zakalca.

Codemasters była kiedyś niedużą firmą produkującą dobre, a czasem nawet świetne gry. Colin McRae Rally przyniósł im kokosy i – co ważniejsze – niepodważalny status lidera w dziedzinie symulatorów rajdów samochodowych. Byli przed nimi inni, jak chociażby Digital Illusions, są i następcy, na przykład Microsoft ze swoim Rallisport Challenge. Wyścigi z Colinem w nazwie zawsze jednak miały to nieuchwytne coś podwajające radość z jazdy nawet mimo niedostatków realizmu w kreowanym świecie.
Kiedy ukazała się druga część gry, byłem wyrozumiały i niewielkie zmiany w stosunku do jedynki potraktowałem jako wypadek przy pracy, który z pewnością zostanie naprawiony w trzeciej, rewolucyjnej odsłonie. Dałem się zwieść zapewnieniom autorów twierdzących, że trzecia część serii stanie się miarą, którą przez lata odmierzać będziemy doskonałość nowych symulatorów rajdówek. Kiedy wreszcie miałem okazję usiąść za kółkiem focusa WRC, moje osłupienie rosło z każdym przejechanym kilometrem odcinka specjalnego. Na pierwszy rzut oka nowy Colin wydaje się niezbyt smakowitą kiszką!
Guy Wilday, szef projektu, mówi o powrocie do korzeni i skoncentrowaniu wysiłków na najważniejszych dla gry sprawach. Mnie to pachnie pośpiesznym wypychaniem produktu na półki przed świątecznym szałem zakupów w USA, Europie i Japonii. Nie istnieje lepszy okres dla sprzedaży długo oczekiwanych tytułów i autorzy trzeciego Colina doskonale o tym wiedzą. Czy to właśnie dlatego brakuje połowy gry?!
Czepiam się, narzekam, a przecież nieraz już pisałem, że najlepszym istniejącym symulatorem auta wyścigowego jest ultrahardcore'owy Grand Prix Legends. Tryb wyścigu dla pojedynczego gracza, zabawa w sieci i...koniec. Wystarcza całkowicie. Dlaczego więc oparty na równie prostych założeniach Colin 3 nie spełnia moich oczekiwań?

Ta gra nie jest prawdziwym symulatorem. Krzywdą byłoby klasyfikować ją jako zręcznościówkę, ale na miano programu wiernie odzwierciedlającego zachowanie auta na drodze nie zasługuje na pewno. Z kwaśną miną trzeba przyznać, że postęp w stosunku do dwójki jest odczuwalny i bez dwóch zdań trójka jest pod względem realizmu lepsza niż obie poprzednie części razem wzięte, jednak wciąż mam zbyt wiele ale. Czysty, spartański symulator typu GPL powinien dawać możliwość włączenia trybu maksymalnego realizmu, w którym aby nie rozbić auta, trzeba się napracować bardziej niż jadąc przez Warszawę o szesnastej. Niestety, trybu takiego tu nie uświadczymy. Jest za to piękne modelowanie uszkodzeń powstających po kolizjach. Na przykład: centralne trafienie w stutonowy głaz narzutowy przy prędkości 160 kilometrów na godzinę powoduje połamanie lub nawet urwanie zderzaka, czasem pogięcie maski i często stłuczenie przedniej szyby. Lekkich uszkodzeń może też doznać silnik lub układ chłodzenia, przez co dojedziemy na metę kilka sekund później. Nieważne jest, że w prawdziwym rajdzie nieprzytomnych lub martwych zawodników wycinano by z kupy metalu i transportowano helikopterem do szpitala – tutaj jadą dalej i nawet nie zająkną się o megadzwonie, który przed chwilą zaliczyli.

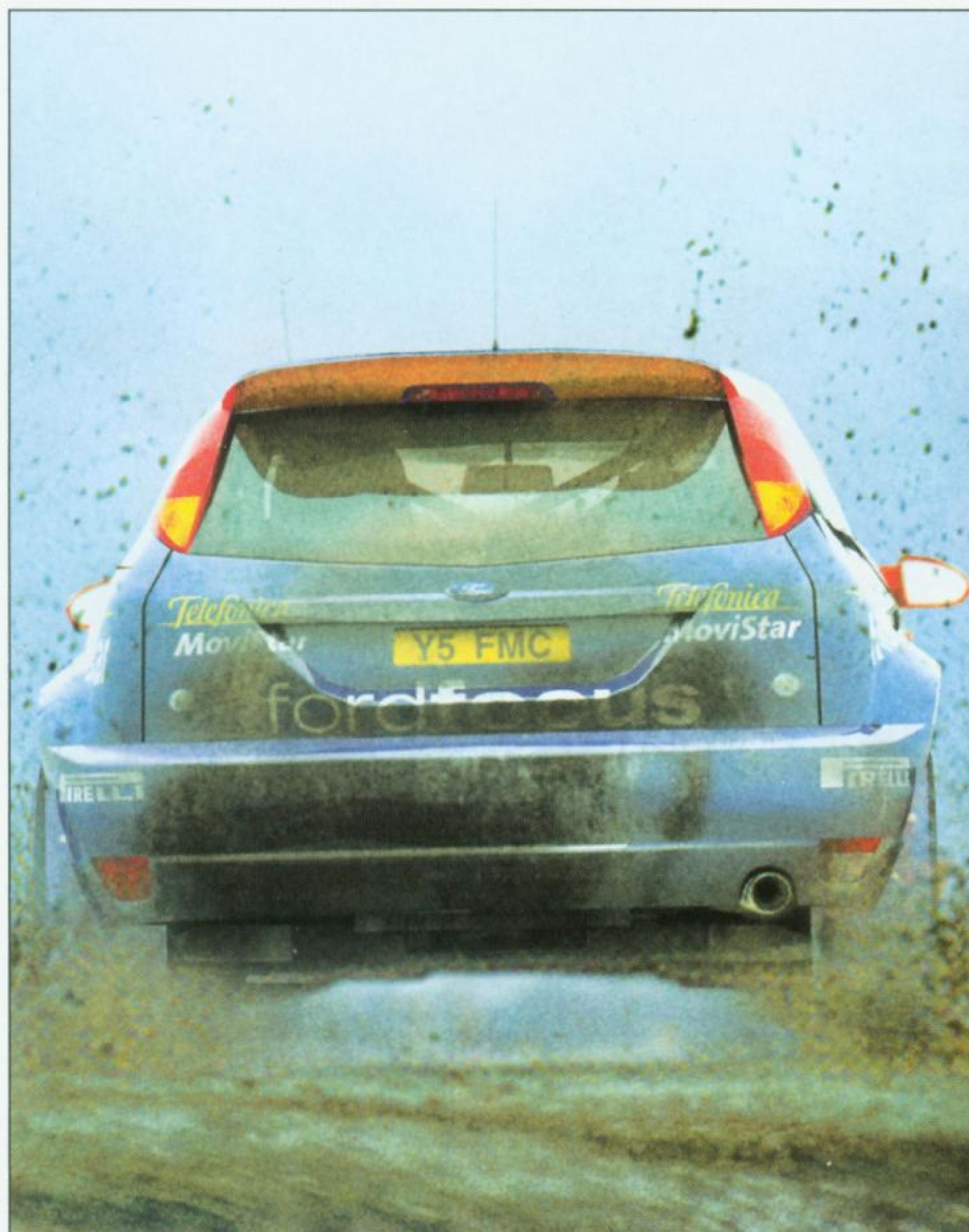
Za łatwa jak na symulator, zbyt uboga na zręcznościówkę. Gra dla nikogo?

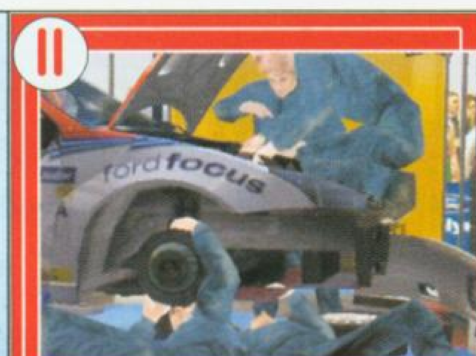
Co oczywiste, nie wszystkie uszkodzenia daje się naprawić w strefie serwisowej. Prawdziwi mechanicy mają na to bardzo mało czasu co kilkanaście oesów, a symulowani – co trzy odcinki. Potwornie denerwuje brak możliwości własnoręcznego wskazania elementów, które trzeba naprawić. Nasza ekipa jest zdania, że wie lepiej od kierowcy, co mu najbardziej przeszkadza i podejmuje wszystkie decyzje bez naszego udziału. Zamiast kierować pracami zespołu, gracz rozpiera się w fotelu i obserwuje



Początkujący gracze zwykle bez przerwy **jeżdżą poślizgami**. Im szybciej się tego oduczają, tym lepszy czas osiągają, bo w Colinie 3 zbyt częste poślizgi przekreślają szansę na dobry wynik

ZARABIA PIENIĄDZE, COLIN 3 BYŁBY ARCYDZIEŁEM





Sprawna ekipa ustawia zbieżność zawieszenia



Dzięki temu w zakrętach lepiej **kontrolujemy auto**



W efekcie **wygrywamy rajd.** Jakie to proste

ładne animacje uwijających się przy aucie mechaników. Uwijających to może trochę zbyt mocne słowo – ekipa sprawia wrażenie zrelaksowanej i odpornej na stres, wszystkie czynności wykonuje powoli i dokładnie, jakby byli pracownikami warsztatu pana Heńka, a nie grupą najlepszych mechaników zatrudnionych przez fabryczny zespół Forda. Na otarcie łez dodam, że ich decyzje są najczęściej trafne.

Pewne pocieszenie stanowi też możliwość wprowadzania bardzo prostych zmian w ustawieniach auta. Kilka rodzajów opon, trzy poziomy twardości zawieszenia, skrócenie lub wydłużenie przełożeń i kilka innych szczegółów pozostawiono do wyboru graczom. Za korekty nastaw fabrycznych warto się brać dopiero po kilkunastu próbach na odcinku specjalnym – ustawienia proponowane przez komputer są naprawdę niezłe.

Przesadzam z krytyką? Być może, przecież nie każdy jest masochistą uwielbiającym próbować sto razy przejechać oes, by w końcu nie otrzeć się o żadne drzewo czy słup telefoniczny. Nie każdy chce, by gra w stu procentach udawała rzeczywistość. Nie dałoby się wtedy grać w Quake'a, co byłoby olbrzymią stratą. Nie rozumiem jednak, dlaczego nastawieni na dobrą zabawę gracze nie dostali czegoś tak miło wspominanego z poprzednich części jak szkółka jazdy? Pierwsze przygody z zielono-białą, powolną, przednionapędową skodą felicią pamiętam lepiej niż jakikolwiek odcinek specjalny. To właśnie ona dostarczała pierwszych zachwytów i rozczarowań, pokazywała, jak trudno jest jeździć tak jak Colin. Guy tłumaczy się mało przekonująco: – Po pierwszej i drugiej części gry gracze wiedzieli już, że samochody w zakrętach trzeba stawiać bokiem. Postanowiliśmy więc skoncentrować się na realizmie symulacji. Chcieliśmy pokazać, na co nas stać w tym względzie.

> **Zamiast szumnie ogłaszanej rewolucji jest powierzchowny makijaż starocia**

Bardzo chwalebna idea, szkoda, że nie mająca wiele wspólnego z rzeczywistością. Gra jest rzeczywiście nieco bardziej prawdziwa od poprzedniczki, jednak o żadnej rewolucji nie ma tu mowy. Jedynym zasługującym na uwagę efektem, który oddano naprawdę doskonale, są awarie zawieszenia pojazdu. Wygięte wahacze, półosie lub drążki kierownicze coraz mocniej ściągają auta na boki, a jazda zaczyna przypominać walkę o życie, szczególnie przy wysokiej prędkości.

Mimo najszczerszych chęci, wielu kilometrów prób i dużego samozaparcia, nie udała mi się jednak tak prosta operacja, jak złamanie lub wybicie amortyzatora. Jeździłem po głębokich rowach, lasach, spadałem z pięciometrowych hopek – kolumny ani drgnęły. Znany mi jest fakt, że firmy Ohlins i Proflex produkują doskonałe wyczynowe zawieszenia, kosztujące tyle co nieźle wyposażony Matiz, jednak nawet one bardzo często nie wytrzymują ekstremalnych obciążeń, którym są bez przerwy poddawane. Twórcy trzeciego Colina postanowili to zignorować.

FOCUS WRC 2002

Rajdówki nie zawsze mają coś wspólnego z wersją „cywilną". W wypadku aut WRC wspólny jest tylko wygląd

Co siedzi pod blachą

Bardzo ważny dla samochodu specyfikacji WRC (world rally car) jest optymalny przepływ zimnego powietrza pod maską. Stąd dodatkowe wloty na klapie, a nawet płytsze reflektory, których obudowy wykonano z włókien węglowych w celu obniżenia masy.

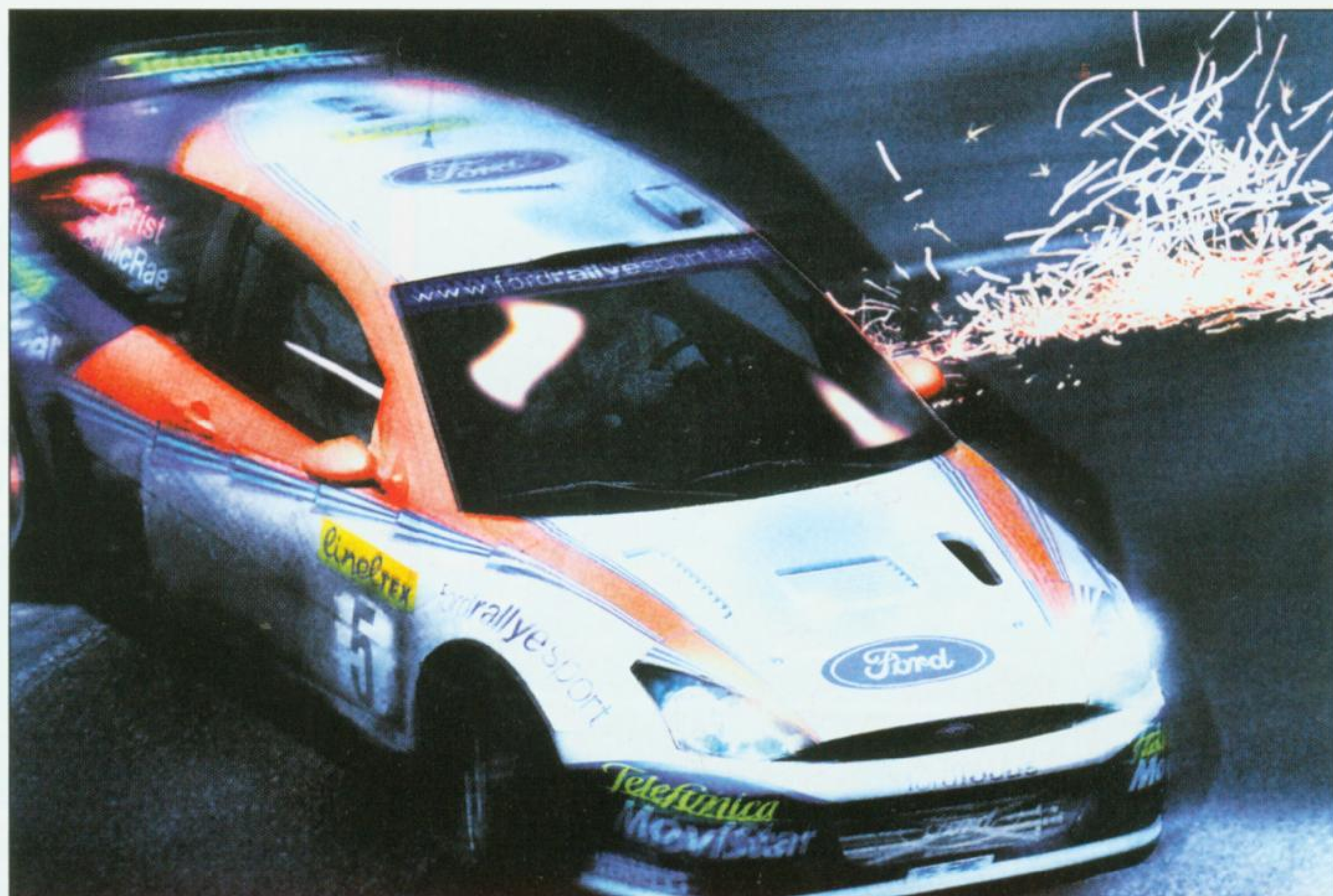


Ford Motor Company

Silnik jest rzędową, szesnastozaworową, dwulitrową konstrukcją nie mającą nic wspólnego z wersją produkowaną masowo. Inne stopy, tytanowe korbowody, kute tłoki – wszystko po to, by znieść moment obrotowy dochodzący do 600 Nm.
Silnik WRC jest doładowany turbosprężarką Garretta (TR30R), wymagana przepisami zwężka w dolocie powoduje ograniczenie mocy maksymalnej do około 300 koni mechanicznych.
Napęd przenoszony jest przy użyciu sekwencyjnej skrzyni sześciobiegowej, nie wymagającej sprzęgła do zmiany biegów. Napędzane są wszystkie koła, moment obrotowy rozdzielany jest przez trzy aktywne mechanizmy różnicowe.
Aby zatrzymać pędzące żelastwo, zastosowano hamulce firmy Brembo składające się z wentylowanej tarczy o średnicy 370,8 mm oraz ośmiotłoczkowego zacisku na każdej osi.
Minimalna waga auta wynosi 1230 kg.
Focus podobnie jak reszta samochodów WRC jest naszpikowany elektroniką. Po zjeździe do strefy serwisowej mechanicy i inżynierowie zaczynają od analizy danych ściągniętych do peceta z komputera pokładowego auta. Mechanicy zespołów fabrycznych to najlepsi w swoim fachu spece. Wymianę głowicy, która zwykłemu serwisowi zajmuje pół dnia, potrafią przeprowadzić w dwadzieścia minut. W tym sporcie liczy się każda sekunda.

CIĘŻKIE JEST ŻYCIE COLINA MCRAE. BIEDAK NIE MA WPŁYWU

Skoro Colin 3 nie jest symulatorem, to pewnie ma bardzo fajny i miodny tryb wyścigu z kierowcami symulowanymi przez komputer, prawda? Nieprawda. Tryb taki nie istnieje. Początkowo myślałem, że w swojej ułomności nie potrafię znaleźć go w menu, jednak po kwadransie poszukiwań i przekopaniu się przez każdą możliwą pozycję stwierdziłem po prostu, że z innymi sobie nie pojeżdżę. WSPANIALE! Po co walczyć z przeciwnikami, skoro można się ścigać z czasem! Ech... Jedynym wyjątkiem jest tryb multiplayer, do którego jednak konieczna jest już sieć lokalna i kilka mocnych komputerów. Jest też osiem uwielbianych przez publiczność etapów super special, w których na zamkniętym torze w kształcie podwójnej pętli ścigają się ze startu wspólnego dwa auta. Nawet wtedy jednak przeciwnika widzimy tylko czasem i to raczej oglądając powtórkę wyścigu. Żenada panowie, żenada! Wspomniany Grand Prix Legends dożył sędziwego wieku głównie dlatego, że zaimplementowano w nim świetny tryb gry przez internet. Szybko pojawiły się ligi online, także w Polsce. Wyrośli mistrzowie kierownicy, spotkanie których na torze przyprawiało o drżenie wszystkich kończyn, spalone starty i późniejsze opowieści na forach dyskusyjnych. W Colinie niczego takiego nie ma i nie będzie. Szkoda, wielka szkoda.





Szefie, jest problem. Głupio mówić, ale w tej chwili nie mam jak podjechać do biura

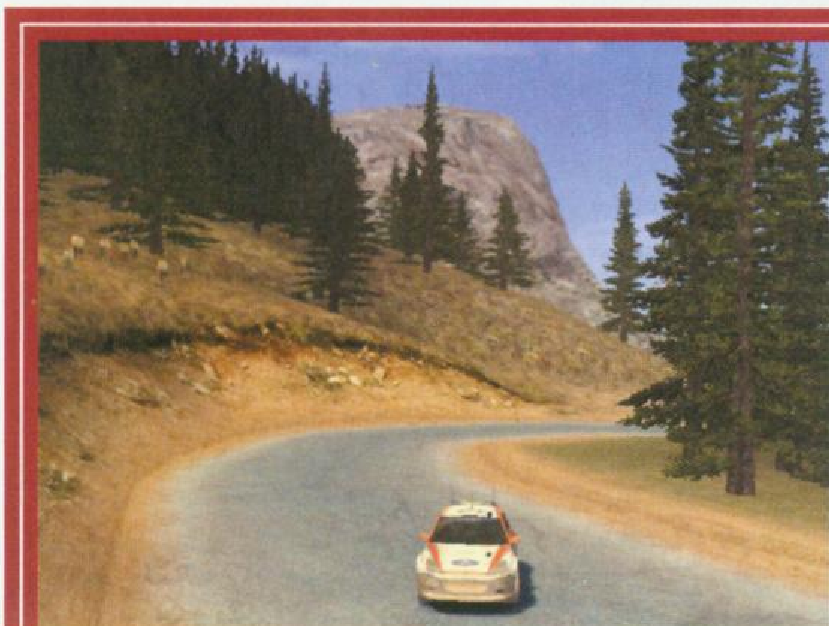


Przydzwoniłem we wstążkę wyznaczającą trasę i za nic nie mogę wyjechać



Spokojnie, wysyłamy ekipę interwencyjną. Czekaj na starą lancię i śmigłowiec!

Bardzo smutny jest fakt, że z kilkunastu dostępnych w grze aut do dyspozycji gracza w trybie mistrzostw świata oddano... jedno. Wierność teamowi rajdowemu Forda jest tak wielka, że nie daje się pojechać na zawody w barwach Mitsubishi, Subaru czy Citroena. Fakt braku stajni aktualnego mistrza świata, Marcusa Gronholma (Peugeot) zakrawa już na kpinę. Być może jest to kpina zespołu mistrza, który nie chce mieć nic wspólnego z grą firmowaną nazwiskiem Latającego Szkota, ale nas, graczy, mało to interesuje. Z ośmiu dostępnych w grze wozów tylko trzy to czteronapędowe WRC, jeden jest „kit carem" (xsara), cztery zaś startują w „ośce" (punto, saxo, puma, MG ZR). Mamy jeszcze osiem pojazdów, które odblokowujemy podobnie jak w poprzednich częściach gry. Niezbyt imponująca lista.



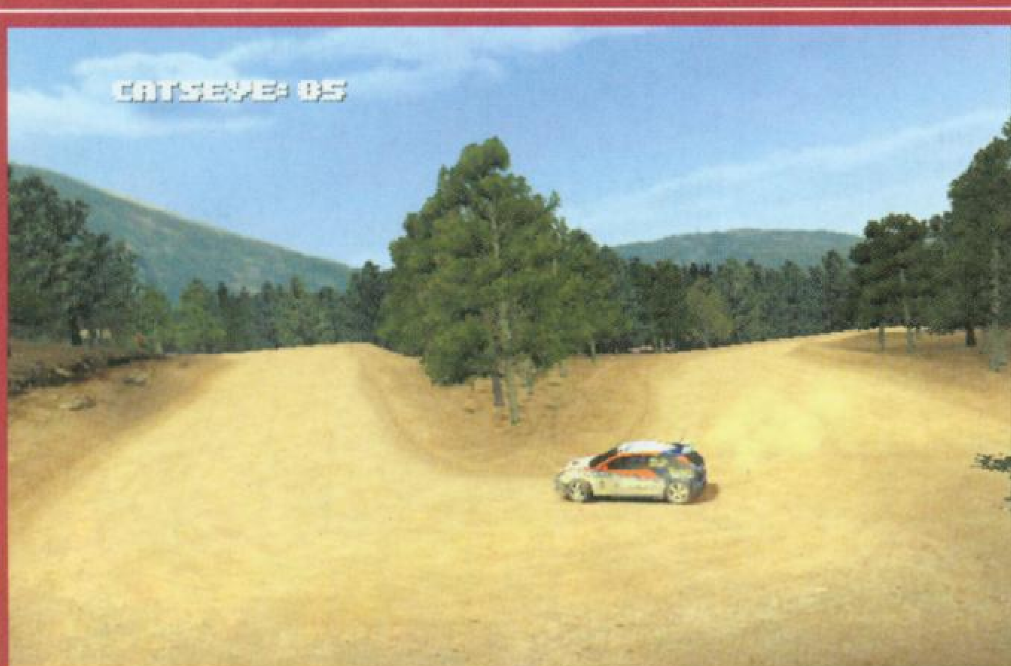
Rajd USA – wąskie, głównie asfaltowe drogi Pike's Peak. Z każdej strony auta ściana. Trzeba bardzo uważać, żeby się nie stoczyć

Podkreślana w niezliczonych wywiadach i zapowiedziach nowość, którą miało być wcielenie się w rolę samego Colina McRae to tylko i wyłącznie chwyt reklamowy nie mający żadnego przełożenia na grywalność. Równie wspaniały efekt można było osiągnąć w poprzednich częściach gry, po prostu wpisując Colin zamiast swojej ksywki. I tak Nicky Grist był naszym pilotem, i tak można było wybrać auto Szkota, gdzie więc podziała się ta innowacyjność? Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia. Twórcy gry chyba też nie – albo po prostu kłamią w żywe oczy.

> Lista dostępnych w mistrzostwach aut poraża. Ma jedną pozycję: focus WRC

Smaruję już kolejną stronę o tym, czego grze brakuje, ale końcowa ocena nie jest wcale taka tragiczna. Doskonałe pierwsze wrażenie to najmocniejsza strona nowego Colina. Gra jest po prostu bardzo, bardzo ładna. Modele aut wykonane z 600 trójkątów w dwójce, rozrosły się do, bagatela, 14 000. Liczba detali czasem zwala z nóg. Na kole daje się odróżnić felgę od tarczy hamulcowej i zacisków! Nawet dziury na śruby są wklęsłe! Wewnątrz samochodu znajduje się pełnowymiarowa klatka bezpieczeństwa, przymocowane jest koło zapasowe, brakuje tylko gaśnicy. Colin i jego pilot twardo trzymają się foteli, a na ich twarzach maluje się nie zmącony spokój, nawet podczas wykonywania najbardziej skomplikowanych manewrów.

NAWET NA PRACĘ MECHANIKÓW WŁASNEGO ZESPOŁU



Szerokie zakręty nie zawsze są łatwe. Aby nie tracić czasu w efektownym, ale zbyt długim poślizgu, trzeba trochę potrenować

Zgodnie z obietnicami obaj wykonani są świetnie, ale tak naprawdę para poszła w gwizdek – bohaterów oglądamy tylko podczas powtórek, które robią mniejsze wrażenie niż te z pierwszej części gry. Z pozoru trudno tu wymyślić coś nowego, choć twórcy Gran Turismo udowodnili, że jest to możliwe. Trzy widoki – zza auta, z kokpitu oraz z linii dachu to wszystko, na co było stać Mistrzów Kodu. Sam nie wiem, czy to wada czy zaleta. I tak każdy jeździ tylko na jednym widoku, tylko co, jeśli wśród oszałamiającej liczby trzech dostępnych nie znajdzie swojego ulubionego, na przykład ze zderzaka?

Skoro o widokach mowa, trzeba wspomnieć o ultrarewelacyjnych efektach padającego na szybę (o ile nie jest wybita) i zgarnianego przez wycieraczki deszczu i śniegu. Krople i płatki rozbryzgują się, zostawiając po sobie smugi tak piękne, że aż nierealne. Tym bardziej szkoda, że ta uczta zarezerwowana jest dla zawodników używających widoku z kabiny. Pole widzenia jest wtedy bardzo małe, a prowadzenie auta nadzwyczaj trudne.

O ile efekty pogodowe przy użyciu widoku z kokpitu olśniewają, po zmianie na któryś z dwóch pozostałych – srogo zawodzą. Wystarczy powiedzieć, że płatki śniegu spadają majestatycznie w dół przy prędkości 0 km/h oraz w identyczny sposób przy 200 km/h. Wszystko to szybko idzie w zapomnienie po przejechaniu odcinka specjalnego na jednej z bardzo malowniczych tras Rajdu Tysiąca Jezior (Finlandia). Kraj pysznej żurawinowej wódki wymodelowano tak pięknie, że chyba tylko Morrowind i Gothic mogą się poszczycić lepszymi widokami. Jazda o zachodzie słońca po wąskich groblach między sięgającymi po horyzont taflami wody z ostatnimi promieniami żółtopomarańczowego światła tańczącymi na masce to doznanie wręcz duchowe.



Nie wszystkie trasy są wykonane równie pięknie, ale mimo to generalnie trzymają wysoki poziom.

Przepiękne i bardzo szczegółowe auta gryzą się z wyciętymi z papieru, płaskimi krzewami i drzewami. Na szczęście wizyty w lesie to rzecz bardzo niepożądana. Wśród państw goszczących rajdowy cyrk jest o dziwo USA, w którym nie odbywa się żadna z eliminacji mistrzostw świata. Jest to według twórców główna przyczyna śladowej popularności serii CMR w Stanach. Amerykanie traktują Colina jako jedną z wielu gier, w których ściga się samochodami. My, Europejczycy, dokładnie wiemy, o co chodzi i niektórych niedociągnięć wybaczyć po prostu nie potrafimy.

Elementem żywcem wyjętym ze zręcznościowych rajdówek jest system odkrywania ulepszeń. Po każdym ukończonym rajdzie dostajemy w nagrodę niedostępny do tej pory element auta, który pomaga lepiej dostroić je do specyficznych warunków na drodze. Tak się składa, że zawsze są to dodatki przydatne w nadchodzącym wyścigu. Twarde opony asfaltowe lub szutrowe, miękkie sprężyny – to wszystko wykorzystujemy potem w strefie serwisowej. Pomijając fakt, że niedostępność tych bonusowych elementów dla najlepszego kierowcy stajni jest kompletnym bezsensem nie mającym nic wspólnego z rzeczywistością, należy oddać twórcom gry co im należne i powiedzieć, że kolejne odblokowane niespodzianki zawsze cieszą gracza. Ofiarę na ołtarzu grywalności uważam w tym wypadku za uzasadnioną.

> **System odkrywania bonusów nie jest tak głupi, jak się to na początku wydaje**

Bardzo poprawiła się oprawa dźwiękowa gry. Jest rewelacyjna, niemal nie przystoi o tym pisać w tym bądź co bądź krytycznym raporcie. Turbosprężarka radośnie gwiżdże wspomagana strzelającym jak z kałasza systemem ALS i z miejsca wybaczamy jej, że dźwięk jest coraz wyższy wraz z prędkością auta (mimo zmiany biegów).

Bodaj najlepiej wśrod wszystkich gier samochodowych, w jakie grałem, oddano pisk opon towarzyszący gwałtownemu przyśpieszaniu. Brzmi to tak, jakby było nagrane wprost spod kół ruszającego gwałtownie focusa. Perfekcja w czystej formie. Równie przekonujące są odgłosy pracy sekwencyjnej skrzyni biegów. Silnikowi zdarza się czasem dziwnie zgasnąć na moment po zdjęciu nogi z gazu, ale do odgłosów jego pracy też nie sposób mieć zastrzeżeń.

Colin McRae Rally 3 to dziwna gra. Z jednej strony brakuje w niej bardzo wielu elementów oferowanych przez konkurentów, a nawet poprzednie części serii, z drugiej radość z samotnej jazdy po oesach wciąż jest bardzo duża.

Zapowiadane olbrzymie zmiany i wyznaczenie nowego standardu okazały się pustą obietnicą. Niektóre posunięcia są wręcz śmieszne, na przykład reklama płatnych linii typu 0700 oferujących w kilku krajach tajne kody odblokowujące ukryte w grze bonusy. Mimo tego nie można całkowicie skreślić wysiłków autorów skoncentrowanych na zarobieniu jak największej ilości pieniędzy. I tak mnóstwo osób zagra w nowego Colina, mam tylko nadzieję, że niewielu z nich będzie mruczało pod nosem: A w TS ostrzegali... ■

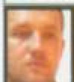
SYMULATOR

robi	Codemasters
wyda	Codemasters
w Polsce	CD Projekt
kiedy	marzec 2003
http	www.codemasters.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D 32 MB
prognoza	





Zachody słońca to bardzo niebezpieczna pora dnia. Wielka żarówka zawieszona nisko nad horyzontem często oślepia kierowcę



Jakub Kowalski

NAJLEPSZA GRA ROKU 2002

Mafia



Mroczna, wiarygodna fabuła, porywające, mistrzowskie wykonanie i dopieszczone szczegóły: MAFIA zawiera wszystkie elementy idealnej gry komputerowej



Robota taksówkarza to ciekawe, ale kiepsko płatne zajęcie. Porzucając je, Tommy Angelo przechodzi całą drogę w strukturach mafii: zaczyna jako facet od wymuszeń i pobić, kończy jako skuteczny zabójca

Przepis na sukces wydaje się prosty. Wystarcza obejrzeć kilka razy wszystkie filmy Martina Scorsese'a, napisać na ich podstawie własny scenariusz, a następnie przerobić go na grę komputerową. Jednak dopiero czeskie studio Illusion Softworks podjęło się realizacji tego drażliwego tematu – kierujemy postacią, która pnie się w górę struktur mafijnych w amerykańskim mieście z lat trzydziestych ubiegłego wieku.

Głównym bohaterem gry jest taksówkarz Tommy Angelo. Już w pierwszej misji poznajemy ciemną stronę miasta, kiedy to podczas wieczornej zmiany do naszej taryfy pakuje się dwóch rannych gangsterów, którzy zza lufy bardzo dużego rewolweru nakłaniają nas do współpracy. Pomoc jednej z mafijnych rodzin kończy się dla naszego bohatera w przykry sposób, ale zarazem otwiera przed nim życiową szansę sprawdzenia się w organizacji przestępczej. Tommy wprawdzie próbuje powrócić do poprzedniego stylu życia, ale okazuje się, że raz podjętych decyzji nie daje się odwołać, zaś zadarcie z rodziną Morello kończy się albo śmiercią zadzierającego, albo zasileniem szeregów konkurencji. Nasz bohater wybiera tę drugą drogę.

> Wiarygodna fabuła wzorowana jest na słynnych filmach gangsterskich

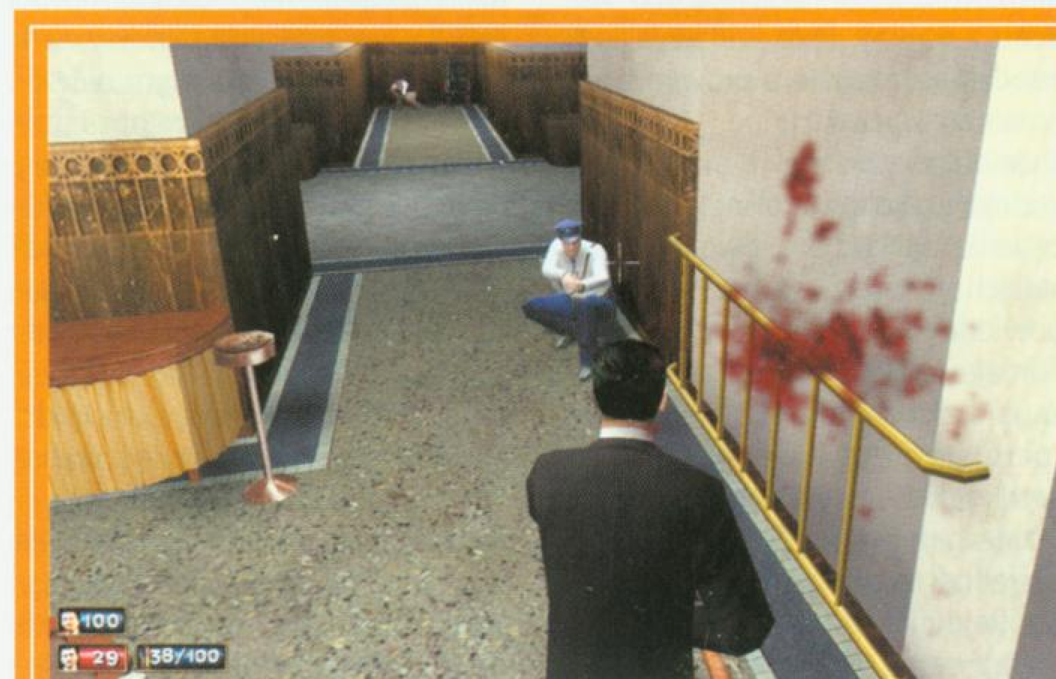
Początkowo dostajemy proste, typowe dla szeregowego członka mafii zadania. Niszczymy samochody i wymuszamy haracze, dopiero po pewnym czasie sprawdzamy się w poważniejszych zadaniach. Obserwujemy degenerację naszego bohatera postępującą w rytmie kolejnych przestępstw, ale jednocześnie widzimy, że pomimo swego straszliwego zajęcia nie stracił resztek ludzkich odruchów, dzięki czemu identyfikujemy się z nim znacznie łatwiej niż z bezmyślnym dresiarzem z Grand Theft Auto III. A skojarzenie z tą grą narzuca się samo, bowiem MAFIA to podobnie jak GTA III dwie gry w jednej.

W MAFII jednym z dwóch głównych zajęć jest prowadzenie samochodów. Autorzy mocno przyłożyli się do tego elementu, który rzeczywiście jest dopracowany w najdrobniejszych szczegółach. Piękne samochody lśnią chromowanymi zderzakami, a po kilku stłuczkach straszą powgniatanymi blachami. Co lepsze, wszystkie uszkodzenia samochodów mają spory wpływ na to, w jaki sposób się je prowadzi. Na przykład pojazd z przestrzeloną oponą wyraźnie ściąga kierownicę na stronę, z której mamy kapcia, tak samo zresztą dzieje się z autami, które ścigamy. Dobrze odwzorowano poślizgi, chociaż mam wrażenie, że samochody trochę za bardzo płyną. Szczególnie daje się to we znaki podczas wyścigów na torze, w których Tommy musi wziąć udział jako najlepszy kierowca ze wszystkich chłopców naszego dobroczyńcy, pana Salieriego.

> Model jazdy autem jest bardzo realistyczny. Jak wszystko w tej grze

Druga zabawa, którą trzeba perfekcyjnie opanować w Mafii, to strzelaniny. W większości misji opuszczamy wygodne wnętrze samochodu i zajmujemy się standardową mafijną pracą, czyli kradzieżami i zabijaniem ludzi konkurencji bądź potencjalnej konkurencji. Akcję obserwujemy zza pleców naszego bohatera, co nie jest moim zdaniem najszczęśliwszym rozwiązaniem, szczególnie kiedy lawirujemy między dziesiątkami przeciwników i staramy się unikać ich ognia. Na szczęście po opanowaniu sterowania i poznaniu wszystkich dostępnych broni można się jednak do tego przyzwyczaić.

Do wrogów rodziny strzelamy z kilku rodzajów giwer, bardzo różniących się skutecznością i szybkostrzelnością. Autorzy starali się pozostać w zgodzie z realiami historycznymi, dlatego też w wyczerpujących wymianach ognia wykorzystujemy kilka rodzajów pistoletów, zaś w zwarciu strzelamy z shotguna lub uciętej dwururki. Pamiętamy jednocześnie o tym, że przeładowanie broni oznacza utratę wszystkich naboi znajdujących się w magazynku. Jak w wielu grach, mamy wun-



Policjanci, którzy stają nam na drodze, muszą zginąć. A nasz boss musi wysupłać kolejne tysiące dolarów na łapówki dla prokuratury





z paki ciężarówki do ścigających nas gangsterów czy próbujemy wygrać zawody za kierownicą praprzodka dzisiejszego bolidu Formuły 1. Autorzy umiejętnie dawkują napięcie, na przykład w jednej z misji przed przystąpieniem do działania z jednym z naszych kumpli przemierzamy kolejką całe miasto i w skupieniu oglądamy pomieszczenie, w którym niedługo pojawimy się z bronią w ręku. Interesującą zabawę ubarwiają dialogi, które bohaterowie prowadzą podczas trwania niemal każdej misji. Takie smaczki jak luźna rozmowa z włamywaczem, którego wieziemy na miejsce akcji, budują klimat i sprawiają, że misje są wiarygodne – osiągnięcie tym większe, jeśli wziąć pod uwagę, że liczbą trupów wyprodukowanych przez Tony'ego można by obdzielić wszystkich cyngli Ala Capone.

Jedynym zarzutem, jaki można mieć wobec Mafii, jest liniowość. Nie daje się tutaj po prostu zrobić zadymy w mieście. Nie czujemy też takiej swobody jak w GTA III, nie dobieramy sobie sami misji i nie decydujemy o sposobie ich wykonania. Dla niektórych jest to wada, ale mi taka właśnie spójna konstrukcja gry odpowiada dużo bardziej niż pozorny luz.


Wyścigi samochodowe już od dawna fascynują mafiosów. Zwłaszcza ustawianie wyników


Baseball uważa się za amerykański sport narodowy. Dzięki Mafii wiemy wreszcie, czemu tak jest


Strzelanie do kaczek to odprężająca i bardzo sportowa rozrywka. Dopóki kaczki nie oddają

derwaffe, która sprawdza się w każdej sytuacji – w Mafii jest to pistolet maszynowy Thompsona, który przy krótkich seriach odznacza się (inaczej niż w rzeczywistości) wielką celnością. Pojemny magazynek sprawia, że nadaje się on zarówno do prowadzenia ognia z dużej odległości, jak i masakrowania przeciwników w zwarciu. Wróg z shotgunem w garści oznacza kłopoty, bowiem trafienie serią z tej broni na ogół kończy się śmiercią naszego bohatera. Dlatego strzelaniny rozwiązujemy taktycznie, bo przeciwników niemal zawsze jest więcej, a apteczki znajdujemy rzadko.

Podobnie jak w GTA III strzelamy również zza kierownicy samochodu, ale w Mafii mamy dużo większe możliwości. Dresiarz potrafił strzelać tylko w lewo lub w prawo, Tommy bez problemów wychyla się przez okno i grzeje tam, gdzie chce. Niestety trudno trafić kierowcę, bo nawet gdy jedzie kabrioletem, nie ginie od trafienia w potylicę. Dlatego najlepszym wyjściem jest przestrzelenie uciekinierowi opon.

> Grafika wygląda przepięknie. Twarze postaci do złudzenia przypominają ludzkie

Grafika jest perfekcyjna. Wszyscy bohaterowie mają ludzkie twarze z ruchomymi gałkami ocznymi, dzięki czemu gra miejscami wygląda jak film z żywymi aktorami. Postacie poruszają się i gestykulują jak ludzie. Do tego dochodzi doskonała synchronizacja ruchów warg z wypowiadanymi kwestiami, którą na szczęście będą mogli podziwiać polscy gracze, bo lokalizacja dialogów polegała jedynie na zmianie wyświetlanych podczas nich napisów. Na dodatek twórcy poważnie zajęli się reżyserią filmów – jest nienaganna. Kamera ustawia się w bardzo ciekawych miejscach, koncentrując się na przykład na upadającym papierosie, dzięki czemu mamy czasami wrażenie, że znajdujemy się nie przed ekranem monitora, a w kinie.

Również konstrukcja misji sugeruje filmowy charakter gry. Podczas zabawy nie wykonujemy dwóch zadań podobnych do siebie, każda z misji to prawdziwa perełka, niezależnie od tego, czy strzelamy akurat


Samochodów używamy do różnych celów. Jeśli chowamy się za bryką, po strzelaninie czasami się okazuje, że samochód nie nadaje się do dalszej jazdy

Uważam Mafię za najlepszą grę 2002 roku i myślę, że jeszcze długo nie pojawi się na rynku takie idealne, pozbawione wad dzieło, które nieprawdopodobnie wciąga, a po skończeniu długiej jak na dzisiejsze czasy rozgrywki pozostawia uczucie niedosytu. Ja chcę więcej!

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Illusion Softworks
wydał	Gathering of Developers
w Polsce	Play it!
http	www.mafia-game.com
cena	129 zł
wymaga	PIII 500, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	fantastyczna struktura misji, świetny model zachowań samochodów, niesamowita grafika
przeciw	liniowość gry, żmudne dojazdy na miejsce misji, wysoki stopień trudności
multi	brak
ocena	★★★★★

Kamil Ruszkowski

TA PERFEKCYJNA GRA NIE MA PIĘTY ACHILLESOWEJ

Age of Mythology

Jedyny konkurent Warcrafta III właśnie stanął w ringu. Czy znokautuje króla trójwymiarowych RTS-ów? Wedle opinii sędziów i kibiców będzie remis. Także techniczny



Trzecia z serii gier Age of... traktuje o wojnie trzech cywilizacji, z których każda wyznaje jedno z trójcy swych bóstw. Marny to przepis na hit, jeżeli mam być szczery. Podejrzewam, że taki temat potrafiłby spaprać niemal każdy zespół developerów. Ale Ensemble Studios nie jest zwyczajną zbieraniną programistów, dźwiękowców i grafików. To widać, słychać i czuć.
Finalna wersja gry różni się nieco od obszernie opisywanej w numerze listopadowym alfy. Od tego czasu dopracowano interfejs, dodano renderowane w czasie rzeczywistym filmy posuwające naprzód fabułę, widać też pracę autorów gry, jaką włożyli we właściwe zbalansowanie armii poszczególnych cywilizacji – wszystko jest poukładane lepiej niż poborowi po capstrzyku. Całość została wypolerowana na wysoki połysk i nie sposób się do czegokolwiek przyczepić.

Na potrzeby gry historię starożytną nieco przerobiono. W kampanii dla pojedynczego gracza okazuje się, że obok Greków, wikingów i Egipcjan istnieje jeszcze naród... Atlantydów. Właśnie w postać jednego z najsławniejszych synów tej legendarnej wyspy wciela się gracz, by wziąć udział w przygodach mitycznych bohaterów. Nasz heros opuszcza swą miodem i mlekiem płynącą ojczyznę i wyrusza w podróż, która prowadzi go na wybrzeża sławnych miast greckich, gorące pustynie Egiptu i ścięte mrozem ziemie Skandynawii.
Ponad dwa tuziny misji zawartych w kampanii dla pojedynczego gracza przedstawiają wszelkie kanony gatunku. Jest tu obrona upadających twierdz, śmiałe wycieczki małych oddziałów, zmasowane ofensywy wielkich mas wojska, ratowanie zakładników i misje sabotażowe. Do tego mamy takie smaczki, jak na przykład oblężenie Troi z obowiązkowym budowaniem wielkiego drewnianego konia. Pretensje można mieć tylko o wysoki poziom trudności. Niedoświadczeni gracze, za słabo orientujący się w sytuacji na mapie i nie potrafiący jeszcze podejmować błyskawicznych (i trafnych!) decyzji będą mieć poważne problemy z ukończeniem niektórych misji.

Oto wzór dla innych: w sieci lokalnej z jednego klucza CD grają trzy osoby

Długo nie mogłem wyjść z podziwu nad płynnością działania gry. Wymagania sprzętowe podane na pudełku, co dzisiaj zdarza się rzadko, pozwalają na bardzo przyjemną i bezstresową zabawę w wysokiej rozdzielczości na niedrogim sprzęcie. Spowolnienie animacji zaczyna przeszkadzać dopiero podczas bitew z udziałem stu i więcej jednostek. Tak wielkich armii można się dorobić jednak tylko w trybie kampanii i podczas długich, defensywnych gier w sieci.
Jeśli planujecie rozpoczęcie kariery gracza w internetowym serwisie Ensemble Studios Online (ESO), radzę zaopatrzyć się w stałe łącze internetowe. Pojedynczy mecz, podobnie jak w Age of Kings, może trwać grubo ponad godzinę i zakończyć się zerwaniem połączenia.
Dlaczego napisałem o remisie w pojedynku z Warcraftem? Obie gry mają swoich zwolenników i co ciekawe nie zwalczają się oni fanatycznie, jak to bywa w wypadku strzelanek FPP. Na dodatek komitet organizacyjny World Cyber Games w przeszłości doceniał zarówno StarCrafta, jak i Age of Kings, dlatego następcom obu tych gier wróży się świetlaną przyszłość na arenach zawodowych rozgrywek sieciowych. Kto wie, może wśród was jest następca Blackmana, pierwszego Polaka który stanął na pudle podczas finałów World Cyber Games w Seulu? ■

STRATEGICZNA

zrobił	Ensemble Studios
wydał	Microsoft Games
w Polsce	A.P.N. Promise
http	www.ensemblestudios.com
cena	169 zł
wymaga	PII 450 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D z 16 MB
za	świetna oprawa, dopieszczony interfejs, wciągająca kampania dla samotnego gracza
przeciw	pożera zdecydowanie za wiele wolnego czasu, niektóre misje są bardzo trudne
multi	do 12 graczy przez internet lub LAN
ocena	★★★★★



Potężne fortyfikacje broniące dostępu do podziemnego przejścia szybko padają łupem naszych machin oblężniczych. O ile tylko udaje nam się odpowiednio blisko je podprowadzić

Kamil Ruszkowski

MISS ŚWIATA GIER RPG MÓWI PO POLSKU

The Elder Scrolls III Morrowind



Małą osadę rzadko odwiedzają bohaterowie ratujący świat. Nie częściej niż raz w każdej grze RPG. Siłą Morrowinda nie jest fabuła, a swoboda i piękno



Warto zainstalować Morrowinda. Choćby po to, żeby zobaczyć, o czym marzyliśmy kilka lat temu, grając w serię Eye of the Beholder na 386 SX. Rozległy, spójny świat wydawał się wtedy utopią na miarę socjalizmu. Niewiernych nawrócił Daggerfall, czyli druga po Arenie opowieść z serii The Elder Scrolls. Morrowind jest jak model – piękny, świetnie ubrany i... trochę nudny.

Początek mocno przypomina Gothica. Los rzuca bohatera na odosobniony ląd, wyspę Vvardenfell, część prowincji Morrowind, gdzie realizujemy amerykański sen: od zera do bohatera. O ile jednak w kolonii karnej klasę postaci określały raczej jej czyny niż statystyki, tutaj czeka na nas rozbudowany system tworzenia bohatera pozwalający na bardzo ciekawe eksperymenty. Szkoda tylko, że o konsekwencjach niektórych wyborów boleśnie przekonujemy się dopiero w późniejszych etapach gry. Takim zaskoczeniem jest odkrycie, że umiejętność posługiwania się lekką zbroją jest dla wojownika o wiele przydatniejsza niż biegłość w średnich pancerzach. Dobra średnia zbroja w grze nie występuje! Mając dostęp do internetu, należy koniecznie odwiedzić fora dyskusyjne poświęcone Morrowindowi, bo takich pułapek jest w grze więcej.

Nowatorski system rozwijania cech postaci czasem przeszkadza w grze

Umiejętności postaci podnoszą się dzięki ich używaniu. Dużo skacząc, rozwijamy akrobatykę, walcząc, ćwiczymy fechtunek. I tak dalej. Idiotyczną konsekwencją jest podnoszenie biegłości w zbrojach dzięki przyjmowaniu ciosów. Trzeba dawać się obijać, inaczej zostają tylko płatne lekcje u rozsianych po świecie nauczycieli.

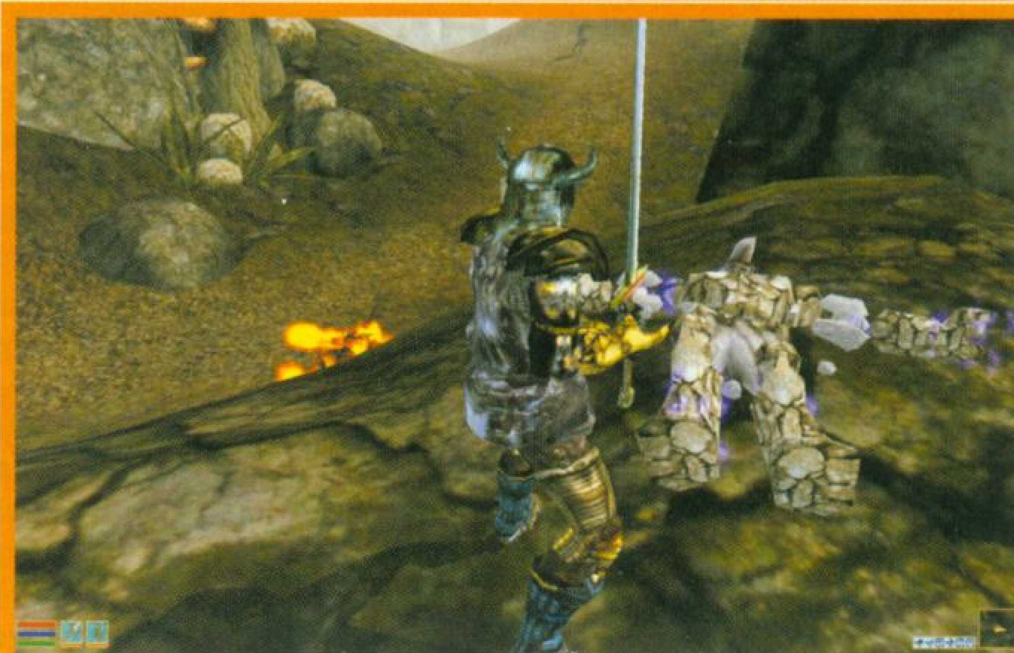
Mogę tej grze wybaczyć wiele – gigantyczne wymagania sprzętowe, błędy w pierwotnej wersji (polska ma od razu łatkę), półgodzinne, nudne jak flaki z olejem podróże na piechotę, nawet brak trybu multiplayer. Nie mogę jednak darować fatalnego po prostu niezrównoważenia siły przeciwników spotykanych na dalszych etapach przygody. Prawidłowo rozwijany wojownik zmiata z powierzchni planety wszystko, co mu się nawija po drodze. Potwory wyglądające na mocarne okazują się jednostrzałowcami. Marna pociecha, że twórcy przyznali się już do tej niedoróbki, która całkowicie wyeliminowała czynnik strachu przed zbliżającym się pojedynkiem.

Trudno napisać coś nowego o grze, której premiera odbyła się na świecie siedem miesięcy temu. Polonizacja zajęła morze czasu – trwała dłużej niż przetłumaczenie pierwszego Baldur's Gate'a. Na szczęście powiodła się i polska wersja językowa stoi na dobrym poziomie.

Morrowind to wielkie dzieło, nawet pomimo wymienionych wcześniej błędów. Samotny bohater przebywa w zdecydowanie najpiękniejszym świecie RPG z dostępnych na pecetach. Ładniej może być już chyba tylko w umyśle mistrza gry siedzącego z nami przy stoliku. Efekty zmian pogodowych, szczególnie burze piaskowe i błyskawice, zrywają plecy razem z kaskiem, włosami i opadającą szczęką rzucającą się na kolana. Nieraz zatrzymywałem się, by po prostu popatrzeć na zachód słońca. Nieraz przeglądałem się w tafli wody, aby nacieszyć oczy falującym odbiciem koron drzew. Morrowind to jedna z najpiękniejszych gier komputerowych i nikt, poza czasem, nie jest w stanie tego zmienić. ■

RPG

zrobił	Bethesda Softworks
wydał	Ubi Soft
w Polsce	CD Projekt
http	www.morrowind.com
cena	99 zł
wymaga	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D 32 MB
za	przepiękna grafika, długa rozgrywka, perspektywa pojawienia się dodatków, nieliniowa fabuła
przeciw	mordercze wymagania sprzętowe, miejscami słaba fabuła, złe zrównoważenie postaci
multi	brak
ocena	



Kamienny olbrzym pożerał przeciwników jednym kłapnięciem szczerbatej paszczy. Aż wreszcie zjawił się gracz i zabił go szturchnięciem

Piotr Rożalski

FLIGHT SIMULATOR Z KARABINAMI TERAZ JESZCZE LEPSZY

Combat Flight Simulator 3 Battle for Europe

Nowa wersja stanowi duży postęp. Microsoft wziął się ostro do pracy, a wynikiem jest najlepszy symulator lotniczy osadzony w czasach drugiej wojny światowej



Czas znowu chwycić za wolanty myśliwców i bombowców drugiej wojny światowej w trzeciej już odsłonie bojowego FLIGHT SIMULATORA. Tym razem latamy nad Europą Zachodnią w latach 1943-1945 w szeregach lotnictwa operacyjnego, wspomagając najczęściej wojska naziemne. Model lotu został poprawiony, a oprawa graficzna w pełni korzysta z mocy dowolnie wydajnego komputera. Ten bardzo przyjemny obraz psują zbyt krótka kampania, mało rozwojowy multiplayer oraz – jak zwykle w serii – niedopracowana komunikacja radiowa.

Wygląd chmur i modeli samolotów to prawdziwe mistrzostwo świata

Gra jest nadzwyczaj realistyczna. Składają się na to grafika i model lotu. Na ekranie panuje przepych uzyskany dzięki dokładnemu odwzorowaniu drobnych elementów. Twórcy podeszli do projektowania samolotów z pieczołowitością godną modelarza redukcyjnego. Świetnie oddano pory roku oraz pogodę. Deszcz, śnieg, błyskawice – jest tu wszystko. Chmury też wyglądają znakomicie. Tekstura ziemi jest dokładna, a do tego ozdobiona lasami złożonymi z pojedynczych drzew, które wyglądają ładnie nawet z bliska. Do mocnych stron CFS-a 3 należy też modelowanie pocisków smugowych. Niestety ten przepych graficzny obejrzymy tylko na wyjątkowo szybkich pecetach.

Model lotu stawia grę na pierwszym miejscu pośród symulatorów traktujących o drugiej wojnie światowej. Przede wszystkim autorom udało się fachowo zróżnicować zachowanie maszyn. Nie zachowują się narowiście przy prędkości krytycznej, ale jeśli brak nam finezji w ruszaniu wolantem, wpadamy jednak w korkociąg. Podoba mi się fakt, że większość maszyn, szczególnie tych odrzutowych, zmusza do walki pionowej. Jest to bodaj pierwsza gra, gdzie w miarę dobrze wymodelowano ześlizg przy przechyle. Dzięki temu orczyk jest tak samo ważny jak dżojstik. Zaletą jest też bardzo dobra sztuczna inteligencja wrogich pilotów.



W kampanii dla pojedynczego gracza czegoś jednak zabrakło. Jej dobrą stroną jest dynamika i brak łatwo zauważalnych schematów. Oznacza to, że Niemcy są w stanie zdobyć Londyn, zaś desant na kontynent może się odbyć na przykład pod Hagą, a nie w Normandii. Rozwój kampanii jest jednak zbyt prosty: misje zakończone sukcesem przesuwają front o kwadracik mapy, zaś uzbieranie większej liczby punktów prestiżu umożliwia przesunięcie frontu o kilka kwadracików. Niestety powiązanie zniszczeń, jakich dokonujemy, ze zmianami linii frontu jest słabe.

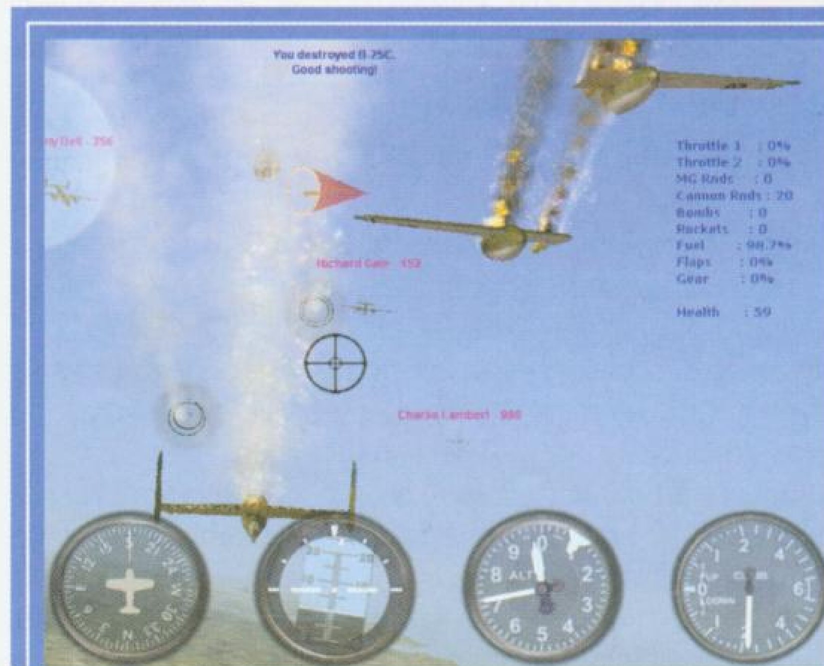
A na ziemi jest co niszczyć, bo gra dynamicznie generuje gęstą sieć bunkrów, składów, stanowisk artylerii i innych obiektów. Jednak kampanii brakuje klimatu, wiadomości z frontu są lakoniczne i przychodzą rzadko, a filmów nie ma w ogóle. Poza tym szwankuje system komunikacji. Cztery komendy dla skrzydłowych to o wiele za mało.

W poprawionym trybie sieciowym nadal są wady. Brakuje zwłaszcza serwera dedykowanego obsługującego dużą liczbę graczy, a serwer założony na komputerze gracza obsługuje tylko czterech. To żałośnie mało! W większych grupach da się polatać tylko na serwerach Microsoftu, a takie ograniczenie nie wróży dobrze sieciowej karierze gry. Szkoda też, że zrezygnowano z rejestratora misji oraz nie poprawiono siatek kaemów w bombowcach, przez co czasem strzelamy na wiwat.

Jednak te kilka drobnych usterek i nie najlepsza kampania tylko trochę szkodzą końcowej ocenie. CFS 3 to bardzo dobry symulator. ■

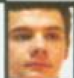
SYMULACYJNA

zrobił	Microsoft
wydał	Microsoft
w Polsce	A.P.N. Promise
http	www.microsoft.com
cena	169 zł
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	grafika, model lotu, sztuczna inteligencja, bogactwo obiektów na ziemi
przeciw	okrojony serwer w multi, standardowa kampania, komunikacja
multi	do 4 graczy przez internet lub LAN
ocena	★★★★☆



Samolot w częściach lata znacznie gorzej niż w całości. I dużo krócej. Modułowa konstrukcja maszyny umożliwia pilotowi po zestrzeleniu pozostanie przez chwilę w wygodnej kabinie





Tadeusz Zieliński

TAK MIAŁO WYGLĄDAĆ IMPERIUM GALACTICA III

Hegemonia



Żelazne legiony

To najlepszy kosmiczny RTS, jaki się ukazał od czasów Homeworlda. Węgierska firma Digital Reality nie odkryła Ameryki, ale nareszcie jest w co pograć

Weterani kosmicznych gier strategicznych z Digital Reality wyrobili sobie markę dwiema częściami doskonałej gry Imperium Galactica. Coraz mocniej utwierdzam się w przekonaniu, że jedynym krajem dawnego bloku wschodniego, w którym nie umieją zrobić dobrej gry, jest Polska.

Wiek XXII to okres niespokojny. Ziemianom udało się w końcu skolonizować układ słoneczny i coraz więcej ludzi rodzi się poza macierzystą planetą. W końcu dochodzi do przesilenia, Mars ogłasza secesję i wybucha wojna. Próby jej zakończenia spełzają na niczym, gdy statek wiozący marsjańskiego ambasadora na rozmowy zostaje zestrzelony przez nieznanych sprawców. Wojna wybucha ze zdwojoną siłą, a my pojawiamy się na planie akcji.

Wcielamy się w postać oficera dowodzącego małym oddziałem sił ziemskich lub marsjańskich. Początkowo prowadzimy wojnę z drugą stroną, starając się zdobyć przewagę w układzie słonecznym. Z czasem opanowujemy sytuację i wyruszamy na podbój dalszego kosmosu. Szybko jednak okazuje się, że w otchłani czekają nie tylko piraci, ale także inne, obce, często wrogo nastawione rasy. To z nimi właśnie toczymy decydującą rozgrywkę.

Historia rozwija się powoli. Początkowe misje to przede wszystkim rozbudowany tutorial, który pomaga nam zapoznać się z tajnikami gry. A zasady są proste – Hegemonia to niemal klasyczny dwuwymiarowy RTS, tylko przeniesiony w kosmos. Trzeci wymiar właściwie się nie przydaje, bo i tak akcja rozgrywa się w jednej płaszczyźnie. Budujemy floty statków kosmicznych i wysyłamy je, by niszczyły floty przeciwnika i podbijały zajęte przez niego planety. Twórcy nie silili się na realizm – to przede wszystkim zabawa w doskonałej oprawie. Fundusze na rozwój technologii i rozbudowę imperium bierzemy z podatków, wydobywania rudy z meteorów, handlu oraz zbierania wraków.

To klasyczna treść w pięknej oprawie. Szkoda jednak, że brakuje nowatorstwa

Miłego posmaku gry RPG nadaje Hegemonii system bohaterów. Ich umiejętności mają wpływ na tempo rozwoju planet oraz skuteczność eskadr bojowych. W trakcie gry bohaterowie i jednostki zyskują doświadczenie, stając się w końcu zaprawionymi w bojach weteranami. Swoje ulubione jednostki przenosimy do kolejnych misji, dzięki czemu na starcie zyskujemy potrzebną przewagę.

Hegemonia to bez wątpienia jeden z najładniejszych RTS-ów. Modele statków kosmicznych są rewelacyjnie wymyślone i równie dobrze wykonane. Jakość grafiki przewyższa wiele kosmicznych strzelanin – to po prostu pierwszorzędna robota. Eksplozje większych statków stanowią prawdziwą ucztę dla oczu, zwłaszcza jeśli lubimy fajerwerki w stylu późnej Gwiazdy Śmierci. Po wybuchu w kosmos wyrzucane są tony odłamków, wkoło rozchodzi się potężna fala uderzeniowa, a w przestrzeni zawisa wielki wrak, gotowy do przetworzenia. Bitwy w Hegemonii są tak śliczne, że grałem właściwie głównie po to, by je oglądać! Oprawa dźwiękowa dorównuje graficznej – dynamiczna muzyka symfoniczna zmienia się zależnie od sytuacji, od basów eksplozji trzęsą się ściany, a oryginalne głosy aktorów brzmią znakomicie – polski wydawca na szczęście przetłumaczył tylko teksty.

Hegemonia jest grą zachowawczą. Przypomina bardzo Warcrafta III przeniesionego w głębiny kosmosu. Brak oryginalności nadrabia starannością oprawy, prostym w obsłudze interfejsem i wyważoną rozgrywką w trybie multiplayer. Do tego kosztuje niewiele. Dla mnie jest dobrym wypełnieniem czasu w oczekiwaniu na Homeworlda 2. ■



Me oczy sycą się **pięknem nieskończonego kosmosu**. Na tę grę można patrzeć i patrzeć i nigdy nie mieć dość. Oskar za efekty specjalne

STRATEGICZNA

zrobił	Digital Reality
wydał	Wanadoo Edition
w Polsce	LEM
http	www.haegemonia.com
cena	69 zł
wymaga	PII 350 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB
za	oprawa graficzna, bardzo ciekawe misje, dobra cena
przeciw	drobne błędy w interfejsie, zbyt długi tutorial
multi	do 8 osób przez LAN i internet
ocena	★★★★☆

Jakub Kowalski

OJCIEC CAESARA PORZUCIŁ BEZPIECZEŃSTWO DLA NIEZALEŻNOŚCI

Simon Bradbury

Dziś przedstawiamy człowieka, który w całej swojej karierze tworzył wyłącznie gry strategiczne. Jak się okazuje, taka specjalizacja ma dobre strony



ATARI CZY PC, GATUNEK TEN SAM

Simon Bradbury siedzi w branży gier komputerowych od czasów szesnastobitowców. Swoją przygodę z komputerami zaczął od Atari ST, tworząc między innymi Elfa oraz Merchant Colony.

Jednak dopiero po zmianie platformy sprzętowej na PC Bradbury stał się naprawdę sławny. Przebojowy Caesar wydany przez Sierra On-Line przez lata należał do najlepszych strategii, a jego idea przetrwała do dziś w grach Zeus, Faraon i Emperor (Simon nie brał już udziału w pracach nad nimi, skończył na Caesarze III). Bradbury był również głównym programistą serii Lords of the Realm.

W 1999 roku wraz z Erikiem Oullettem zakłada własną firmę FireFly Studios, która wchodzi na rynek z impetem. Stronghold wydany w Polsce przez Play it! pod tytułem Twierdza sprzedał się na świecie w ponad 500 000 egzemplarzach. Cały zespół do niedawna pracował nad dodatkiem do Strongholda. Doskonały Crusader pojawił się w sklepach na Zachodzie pod koniec zeszłego roku.

DYSKOGRAFIA

1991	Merchant Colony
1992	Air Force Commander
1992	Discovery
1993	Caesar
1993	Global Domination
1994	Lords of the Realm
1995	Caesar II
1996	Lords of the Realm 2
1998	Caesar III
2001	Stronghold
2002	Stronghold: Crusader

TOP SECRET: Jaka jest twoja ulubiona gra strategiczna, której sam nie napisałeś?

Simon Bradbury: Zdecydowanie Warcraft II – prosty i przyjemny (nie rozumiem, dlaczego tak długo pracowali nad trzecią częścią) i pierwsze SimCity – oryginalne i zrozumiałe. Uważam, że następne części były już zbyt skomplikowane i za mało innowacyjne.

TS: Czym wyróżniają się twoje strategie spośród innych tytułów?

SB: Wydaje mi się, że wszystkie nasze gry, zarówno Stronghold stworzony w FireFly Studios, jak i wcześniejsze produkcje – Caesar i Lords of the Realm – wnosiły do gatunku delikatny powiew świeżości. Nie stawiały jednak zasad gatunku na głowie. Drugą zaletą moich gier jest duża dbałość o szczegóły.

TS: Gry strategiczne nie są szczególnie popularne wśród graczy sieciowych. Jedynym wyjątkiem jest tutaj StarCraft. Dlaczego tak się dzieje?

SB: Stronghold ma niezłą liczbę graczy jak na grę strategiczną, ale masz rację, Half-Life i Quake zostawiają nas daleko w tyle. Nasze gry wymagają jednak większego zaangażowania i odpowiedzialności – niektóre rozgrywki trwają po kilka godzin. Tu nie wpada się na serwer, by oddać kilka strzałów i wrócić do rzeczywistego życia.

TS: Czemu po stworzeniu tak wielkich tytułów, jak Caesar czy Lords of the Realm, odszedłeś z Impressions?

SB: Chcieliśmy zrobić coś dla siebie, a nie pracować tylko dla Sierry. Uzyskaliśmy całkowitą swobodę, ale w zamian za to znacznie bardziej się stresujemy, gdy nadchodzi termin wydania gry.

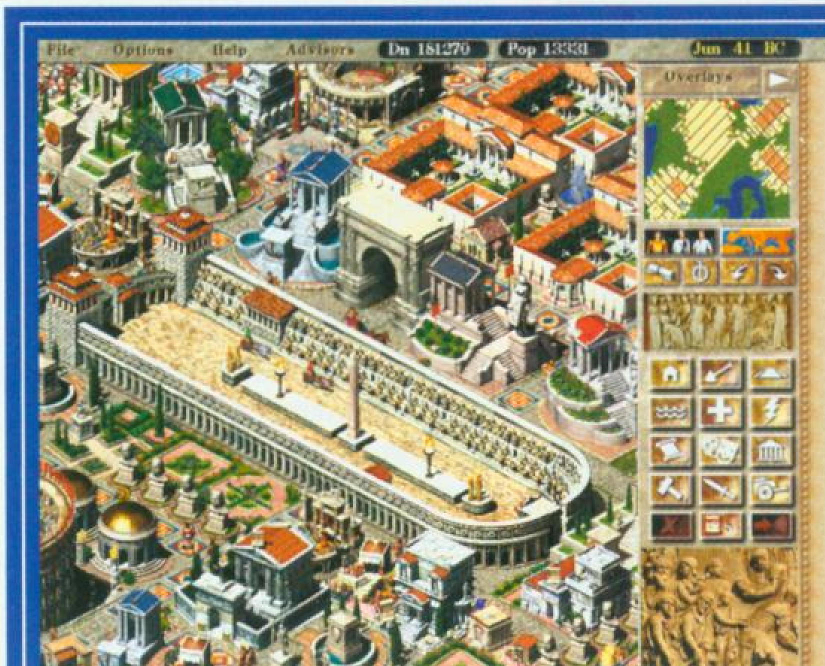
TS: Siedzisz w tej branży od samego początku. Co poza techniką produkcji i narzędziami zmieniło się przez te wszystkie lata? Czy gracze oczekują teraz czegoś innego?

SB: Podstawową zmianą jest olbrzymi rozwój branży. Zdeklarowani gracze wciąż mają swoje ulubione rodzaje gier, ale coraz częściej dołączają do nich ludzie, którzy grami bawią się tylko od czasu do czasu. Dzisiaj tytuł, który ma odnieść sukces, musi być nie tylko prosty i śliczny, tak, żeby każdy mógł w niego zagrać, ale jednocześnie głęboki i rozbudowany dla tych ludzi, którzy całkowicie zapadną w jego świat.

Siedemnaście lat temu mój kilkuosobowy zespół robił jedną grę przez cztery miesiące, teraz mam czternaście osób zatrudnionych na pełnych etatach, które pracują ponad dwa lata nad jednym tytułem.

TS: Prawie wszystkie gry strategiczne nawiązują do faktów historycznych. Czy uważasz, że uproszczenia w grach mogą wypaczyć wizerunek dawnych czasów w oczach graczy?

SB: Sposób, w jaki gra komputerowa przekazuje wiedzę, jest mocno ograniczony specyficznym podejściem do materiału historycznego, jak również koniecznością dostosowania go do potrzeb graczy. W porównaniu z książką traktującą o tym samym okresie historycznym z gry wynosisz zdecydowanie prostszy obraz rzeczywistości. Uważam jednak, że gry nie fałszują faktów, tylko pokazują je w mocno uproszczony sposób. Zakładam, że gracze o tym pamiętają.



Caesar III ustanowił wciąż obowiązujący standard gier w budowanie miasta. Kolejne tytuły z cyklu (Zeus, Faraon, Emperor) to już tylko wariacje na ten sam temat

NOWOŚĆ!

ENCYKLOPEDIA GIER 2003

SUPER CENA! 19,90 złotych w tym 7% VAT

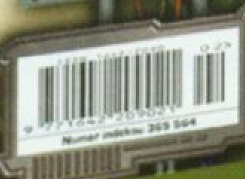
1868 gier na PC
szczegółowe informacje o każdej z nich

137 obszernych poradników

3600 tajnych kodów do 450 gier

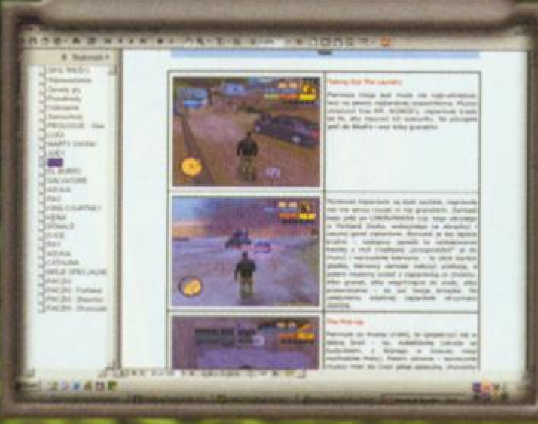
9670 starannie wybranych ilustracji







Kluczowe informacje o setkach gier komputerowych składają się na kompletny wizerunek rynku gier komputerowych wczoraj, dziś i jutro



Zbiór skrupulatnie przygotowanych, obszernych i gotowych do wydrukowania poradników do najbardziej znanych gier pomaga zagubionym graczom



Dzięki bogatemu i szczegółowemu interfejsowi odszukujemy informacje o każdej grze za pomocą zaledwie kilku kliknięć



Błękitny abonament MayClubu daje nam dostęp do zasobów www.gry-online.pl, jak również zapewnia sieciowe aktualizacje Encyklopedii

GRY OnLine www.gry-online.pl

Komputer GRY

więcej informacji: encyklopedia.gry-online.pl

NAJWIĘKSZY ZBIÓR INFORMACJI O GRACH KOMPUTEROWYCH

SZUKAJ W KIOSKACH!

DZIAŁ SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 0 801 120 003

WARCRAFT II Battle.net Edition

Już w sprzedaży! ZA 29.99

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z dodatkiem do Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Płyta CD z grą Warcraft II Battle.net Edition



UWAGA! W ŚRODKU ZNIŻKOWY KUPON NA WARCRAFT III

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już od 15 stycznia w kioskach znajdzie się nowa eXtra Gra Wielkie Hity z grą Warcraft II Battle.net Edition! Dodatkowo w pakiecie znajdzie się dodatek do Baldurs's Gate – Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Czy jesteś gotów na zimowe zmagania w świecie Warcrafta? Czy zapuścisz się w niezbadane do tej pory obszary Wybrzeża Mieczy? Jeżeli starczy Ci odwagi, to poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach nowa eXtra Gra:

HOTEL GIANT

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM